



A MÁQUINA ENCRAVADA

A QUESTÃO DO TEMPO NAS RELAÇÕES ENTRE CINEMA,
BANDA DESENHADA E CONTEMPORANEIDADE

TÍTULO

A Máquina Encravada – A questão do tempo nas relações entre cinema, banda desenhada e contemporaneidade

AUTOR

Bruno Mendes da Silva

EDIÇÃO

Editorial Novembro

www.novembro.pt

IMPRESSÃO

Penagráfica – Artes Gráficas, Lda.

CONCEPÇÃO E PRODUÇÃO GRÁFICA

Novembro Design

www.design.novembro.pt

DISTRIBUIÇÃO

Sodilivros, S. A.

Tel.: 213 815 600

1.ª EDIÇÃO 2010

ISBN 978-989-8136-49-7

DEPÓSITO LEGAL N.º 00000/00

A MÁQUINA ENCRAVADA

A QUESTÃO DO TEMPO NAS RELAÇÕES ENTRE CINEMA,
BANDA DESENHADA E CONTEMPORANEIDADE

BRUNO MENDES DA SILVA



EDITORIAL .
NOVEMBRO

PREFÁCIO

“Temeu que seu filho meditasse nesse privilégio anormal e descobrisse de alguma maneira sua condição de mero simulacro. Não ser homem, ser a projeção do sonho de outro homem, que humilhação incomparável, que vertigem!”

J. L. Borges

Estamos a viver num tempo que corrobora as palavras de Santo Agostinho – “Apesar do homem se inquietar em vão ele caminha na imagem”. Caminhamos nas imagens diárias e naquela que se projeta no ecrã: o grande espelho contemporâneo. Bruno Silva utiliza o cinema e a banda desenhada como paradigmas da nossa sociedade atual para tentar compreender o tempo em que vivemos. E é do *tempo* mesmo que trata o seu livro. A contemporaneidade eliminou ou absorveu os corolários básicos de uma Modernidade iluminista que caminhava com passos firmes para um progresso inexorável. Perdidas as utopias, que poderiam se localizar num futuro brilhante ou num passado bucólico, o homem caminha hoje num tempo esquizofrênico, como disse Fredric Jameson, onde passado, presente e futuro se confundem.

Várias épocas juntas numa só: o homem pós-moderno decreta o fim da História e é, por isso, condenado a viver no presente perpétuo. As ficções das décadas de 40 e 50 projetavam um futuro terrível, dominado pela Grande Ordem, à qual todos estariam submetidos, ou mesmo uma volta à sociedade pré-tecnológica (uma utopia passadista), onde o homem reencontraria sua essência. *A Máquina Encravada* projeta um futuro com a nostalgia do passado. Nostalgia

que é, para a sociedade contemporânea, uma espécie de substituto da utopia. Mais do que nunca, estamos vivendo tão intensamente o presente, que esta experiência é quase alucinógena, não existe a necessidade de se projetar um futuro, porque o Eterno Presente, mesclado de recordações do passado presentificadas, ocupa todos os nossos sentidos. Para construir o seu universo, o filme e a BD que são aqui analisados, buscam na *imagerie* do próprio cinema, e da arte em geral, todos os elementos necessários para a sua composição. E o grande sentimento que paira sobre o filme e a BD é a nostalgia. Nostalgia de outra era, onde existiam homens de verdade, capazes de sentimentos reais e que possuíam alguma substância por trás das máscaras. Agora é o tempo da iconolatria. Destruir as imagens é uma tarefa perigosa. Se o original se vai perdendo, o que pode restar? Para Baudrillard, o medo contemporâneo é o de que não mais exista nada por trás da imagem, que tudo se tenha convertido em mero simulacro. Cada vez mais a angústia do vazio absoluto se instaura, e o Homem, perdendo seus referenciais, seu contato pleno com a realidade, acaba por se perder dentro de seus próprios labirintos.

Omar Calabrese acredita que “onde quer que ressurja o espírito da perda de si, da argúcia, da agudeza, aí reencontramos pontualmente labirintos”. Os pensadores da Pós-Modernidade sustentam que a época em que estamos deixou o Homem numa grande encruzilhada, ele está cada dia mais preso ao tédio radical. Parece que, de tanto consumir imagens, elas se foram gastando e já não existe a possibilidade de se criar novas imagens. Instaura-se uma política completamente ecológica; recicla-se todo o inventário imagético, e, a partir daí, surge a nova arte.

Computadores... Máquinas que aos poucos substituem o Homem. Este é o grande terror do demiurgo – criou seu duplo e este pode, facilmente, tomar seu lugar. Estamos a viver uma aporia que dificilmente será resolvida: a razão veio para suplantar o misticismo, para criar um universo totalmente controlado pelo Homem. Mas a razão já não resolve tudo. Ficou um imenso vazio em seu lugar, um lugar que ela tentou preencher com a utopia de um grande futuro, em que o Homem, evoluído e científico, conseguiria resolver tudo. O Homem tentou tanto se superar que a idéia de superação foi ultrapassada. E o que fica no lugar

das respostas são mais perguntas e um tédio profundo. Não mais utopia, mas nostalgia de um tempo que ainda acreditava em utopias.

Assim, através das ideias de uma era marcada pelo vazio, pelo fim da História e das Utopias, pelo tempo que se eterniza por já não sair do lugar, Bruno Silva percorre dois textos que têm como tema todas estas questões. O autor amplia a sua análise para além dos textos ao tentar, através deles, perceber um pouco mais de uma era que não tem sequer um nome que a defina: neo-barroca, new-retrô, Pós-Modernidade, modernidade líquida ou hipermodernidade. Estamos num momento impreciso, em que mesmo as definições são incertas. Este livro tenta, de alguma maneira, encontrar respostas. Ou, pelo menos, propor-nos mais algumas perguntas.

Mirian Tavares

Coordenadora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação

Universidade do Algarve

ÍNDICE

- INTRODUÇÃO..... 15
- CAPÍTULO 1
 - TAXANDRIA NA BANDA DESENHADA E NO CINEMA 19
 - 1.1. Memórias do Eterno Presente 21
 - 1.2. Taxandria 29
 - 1.3. Imagens cristalizadas 35
 - 1.4. A Máquina Encravada I 39
- CAPÍTULO 2
 - O ESPAÇO E O TEMPO EM TAXANDRIA 43
 - 2.1. Cidade Obscura 45
 - 2.2. Espaço e adereços espaciais 48
 - 2.3. Imagem-tempo 50
 - 2.4. Espaço masculino 53
 - 2.5. Tempo Paralelo 58
 - 2.6. Reprodução Mecânica 60
 - 2.7. A não-modernidade 64
 - 2.8. A Máquina Encravada II 67
- CAPÍTULO 3
 - TAXANDRIA NA CONTEMPORANEIDADE 69
 - 3.1. O viajante urbatecto 71
 - 3.1.1. O viajante urbatecto: retenção geográfica e neo-nomadismo..... 74
 - 3.1.2. O viajante urbatecto: Taxandria ciberpunk. 92
 - 3.1.3. O viajante urbatecto: ciber-corpo..... 94
 - 3.1.4. O viajante urbatecto: cidade-ciborgue..... 97

3.2. O simulacro de Irina.....	102
3.2.1. O simulacro de Irina: monstro tecnológico.	106
3.2.2. O simulacro de Irina: hegemonia da imagem.	111
3.2.3. O simulacro de Irina: arenas simbólicas e cópias miniaturizadas.	113
3.2.4. O simulacro de Irina: o fim do real.	120
3.2.5. O simulacro de Irina: cibersexo.	123
3.2.6. O simulacro de Irina: o ícone tecnológico.	131
3.2.7. O Simulacro de Irina: Aimé Pairel, o pré-hacker.	142
3.2.8. O Simulacro de Irina: Tlon, Taxandria, Second Life.	146
3.3. A Máquina Encravada III.....	151
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	168

INTRODUÇÃO

Este trabalho é uma sùmula alargada da dissertação de doutoramento em Literatura/Literatura Comparada/Literatura e Cinema, da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade do Algarve, denominada “Eterno presente, o tempo na contemporaneidade”, tendo como orientadores a Professora Doutora Mirian Tavares, Universidade do Algarve, e o Professor Doutor André Lemos, da Universidade Federal da Baía. A dissertação foi apresentada e defendida a 17 de Julho de 2008, perante um júri constituído pelos Professores Doutores Vítor Reia-Baptista, Ana Soares, Gabriela Borges e Mirian Tavares, da Universidade do Algarve, Carlos Capucho, da Universidade Católica Portuguesa e André Lemos, da Universidade Federal da Baía.

Tendo como ponto de partida as obras *Taxandria* (1994), filme de Raoul Servais, e *Memórias do Eterno Presente* (1997), banda desenhada de Schuiten & Peeters, este estudo analisa, numa primeira abordagem, a ideia de tempo na Banda Desenhada e no Cinema. Procurando, acima de tudo, através do estudo destas obras, onde o tempo surge como tema central, perceber se a noção de tempo nestes dois suportes pode ser entendida como explicitação do tempo na contemporaneidade, tal como foi definido por teóricos das questões ligadas ao Pós-Modernismo. Estaremos hoje, através da utilização generalizada da teletecnologia e da vivência de situações relacionadas com a hiper-realidade, a viver uma temporalidade cristalizada onde o tempo deixou de correr?

Este estudo está dividido em três capítulos: “Taxandria na Banda Desenhada e no Cinema”; “O Espaço e o Tempo em Taxandria”; e “Taxandria na Contemporaneidade”.

O primeiro capítulo, “Taxandria na Banda Desenhada e no Cinema”, pretende desmontar, na forma e no conteúdo, a banda desenhada *Memórias do Eterno Presente* e o filme *Taxandria*, tentando clarificar os seus pontos de convergência e divergência. Analisa, também, a noção de tempo na Banda Desenhada e no Cinema de uma forma generalizada.

O Segundo capítulo, “O Espaço e o Tempo em Taxandria”, tenciona contextualizar Taxandria no Universo paralelo de *As Cidades Obscuras*, série da autoria de Schuiten & Peeters. Procura, na cenografia e nos adereços dos objectos de estudo, um reflexo da condição temporal de Taxandria. Analisa, a partir dos estudos de Gilles Deleuze, sobre o tempo das imagens, a importância do movimento na construção e na percepção do tempo e pensa uma hipotética ausência de tempo na ausência do movimento. Verifica a relação entre a preponderância masculina taxandriana e construção dos seus espaços físicos e sociais. Analisa a influência de outras obras literárias na edificação deste mundo paralelo complexo, que, de certa maneira, contamina o mundo real. Por fim, caracteriza a era pré-diluviana Taxandriana, relacionando-a com a era moderna e procurando afinidades (em relação às suas dimensões temporais) entre a Taxandria pós-diluviana e a contemporaneidade.

O terceiro capítulo, “Taxandria na Contemporaneidade”, pretende, acima de tudo, verificar a possibilidade de encontrar na contemporaneidade a condição temporal taxandriana. Este capítulo divide-se em duas partes distintas: “O viajante urbatecto” e “O simulacro de Irina”. A primeira parte estudará questões ligadas às teletecnologias, enquanto que a segunda tratará de questões relacionadas com a hiper-realidade.

A primeira parte pretende encontrar uma relação de proximidade entre o neo-nomadismo contemporâneo e a condição de viajantes de Jan, Aimé e Aimé Pairel. Tenta compreender em que medida os meios de telecomunicação podem contribuir para uma transformação do espaço. Procura afinidades entre Taxandria e a narrativa *ciberpunk*. Tenta, também, entender qual o grau de interferência das novas tecnologias em relação à natureza física do homem contemporâneo.

A segunda parte relaciona um trecho do álbum *Memórias do Eterno Presente* com as noções de simulacro e hiper-realidade, e procura verificar a influência dessas noções na temporalidade contemporânea. Tenta analisar o nível de preponderância da tecnologia na sociedade actual e revisita o mito do mostro tecnológico. Por fim, pensa o ciberespaço enquanto mundo paralelo ausente de espaço e de tempo.

CAPÍTULO 1

TAXANDRIA NA BANDA
DESENHADA E NO CINEMA

1.1. MEMÓRIAS DO ETERNO PRESENTE

No álbum *Memórias do Eterno Presente*, de Schuiten & Peeters, a narrativa centra-se quase exclusivamente no protagonista e narrador Aimé, uma criança órfã. Pela sua mão somos convidados a visitar Taxandria, o país (ou cidade-estado) que vive a ditadura do Eterno Presente. Esta sociedade caótica a nível urbanístico, encontra-se profundamente marcada por um grande cataclismo e obcecada por uma ordem cega, imposta por um *Ministério da Ordem e do Repouso*.

Cada prancha corresponde a um desenho, numa tentativa bem conseguida de renovação da tradição do livro ilustrado. O formato horizontal das pranchas remete-nos para o ecrã de cinema, onde predominam planos muito gerais¹ e o aspecto de livro infantil contrasta com o ambiente frio e pesado, criado tanto pela história como pelas ilustrações. Este contraste aparente entre forma e conteúdo potencializa o angustiante mundo onírico de Aimé (nome próprio que significa aquele que é amado) enquanto realidade paralela, enquanto doce pesadelo. Aimé corre pelo espaço mas não chega a lado nenhum por estar preso num momento. Em Taxandria a ausência de tempo reflecte-se no espaço, expandindo-o infinitamente. Aimé corre sem sair do sítio.

O álbum *Memórias do Eterno Presente* está dividido em duas narrativas paralelas: a narrativa que assenta no Eterno Presente, onde seguimos a viagem iniciática de Aimé; e a narrativa que nos leva (aos leitores e a Aimé) ao passado de Taxandria, o momento anterior ao *grande cataclismo*. Essas duas narrativas estão marcadas visualmente por diferentes temperaturas de cor. Se, por um lado, o (eterno) presente é representado através de cores frias, onde predominam tons de azul, por outro lado, o passado (revelado pelo livro *Taxandria: História do Grande Cataclismo*) é caracterizado por tons quentes onde sobressai a cor sépia.

Estas duas narrativas paralelas cruzam-se três vezes, criando, assim, sete partes distintas na obra: quatro partes “frias” e três partes “quentes”. Refira-se que

¹ Esta terminologia, referente à grandeza dos planos (grande plano, plano geral, plano médio), é normalmente utilizada em análises audiovisuais (cinema, vídeo ou TV). No entanto, sendo a morfologia da banda desenhada análoga à audiovisual decidimos utilizar a mesma terminologia para os dois suportes.

a quinta parte, que corresponde a uma parte “fria” vai progressivamente ganhar tons equilibrados (nem demasiado quentes nem demasiado frios), já que corresponde ao momento onde a previsão do livro encontrado por Aimé se concretiza; corresponde, portanto, ao momento em que o presente deixa de ser eterno.

A primeira parte engloba a apresentação da história e das personagens. Assim, as duas personagens principais, Aimé e Taxandria (tendo em conta que consideramos a própria Taxandria, pela sua importância na narrativa, como um dos protagonistas) são-nos apresentadas nas primeiras seis páginas.

Aíme está preocupado por voltar a ser o último aluno a chegar à escola. Embora em Taxandria palavras como *atrasado* ou *adiantado* não tenham qualquer significado, a ordem social e a ordem específica das coisas é sobrevalorizada. A personagem sai de um cenário interior que funde objectos mecânicos destruídos com objectos comuns do quotidiano, para um cenário exterior dominado pela destruição e pelo caos urbanístico. Através da narração de Aimé ficamos a saber que não existe qualquer tipo de relógios e que os grandes momentos do dia são anunciados pelos sinos do *Palácio dos Príncipes*. Os dias são sempre iguais no país do Eterno Presente.

A narração em *voz-off*² remete-nos para o cinema *noir*. Aimé partilha com o leitor as suas dúvidas e angústias, tendo como pano de fundo a cidade que percorre. O protagonista não compreende por que razão é obrigado a decorar e repetir constantemente frases como “foi graças à sabedoria dos nossos soberanos fundadores, Filipus Primeiro Barra Dois, que Taxandria foi salva da destruição quando do Grande Cataclismo”. Aimé questiona-se sobre o significado de *Grande cataclismo*. Ao passar em frente da tipografia, único *media* Taxandriano, o menino interroga-se sobre o rumor do tempo em que as máquinas *faziam as coisas sozinhas*.

Na sétima prancha, Aimé encontra o livro *Taxandria: História do Grande Cataclismo*, surgindo, assim, a origem do conflito da acção: o princípio do fim

2 Entende-se por *voz-off* (numa sequência audiovisual) qualquer narrativa sonora que não advenha do discurso directo das personagens que se encontrem em campo (no enquadramento da imagem). Nos casos em que as personagens estejam presentes visualmente, a *voz-off* funciona como pensamento ou memória indicadora da temporalidade da imagem. Na banda desenhada a *voz-off* corresponde ao texto escrito (legenda) que se encontre fora de balões de palavras, que, por sua vez, se dividem em balões de fala (diálogo exterior) e balões de pensamento (diálogo interior). Logo, os balões de pensamento, em princípio, não correspondem a uma *voz-off*. Por vezes, na composição gráfica, são utilizadas onomatopeias que também não devem ser consideradas *voz-off* (embora se encontrem fora de balões de palavras), bem como outras palavras que possam pertencer à própria composição gráfica.

do Eterno Presente. Esta estrutura é semelhante à do cinema clássico americano, onde encontramos, inevitavelmente, o *plot point* do filme aos vinte e sete minutos. Trocando o tempo por espaço, num álbum de setenta pranchas, a sétima deverá corresponder aproximadamente aos vinte e sete minutos³, altura em que o leitor ou o espectador começa a ficar impaciente.

A segunda parte coincide com o início da segunda narrativa, uma narrativa paralela que surge na forma de *flashback*. Aimé e o leitor vão conhecer, através do relato do livro encontrado, o passado de Taxandria.

A descoberta do livro *Taxandria: História do Grande Cataclismo* assume uma importância redobrada na narrativa. Afinal, Taxandria tinha um passado, facto que, como veremos, nunca chega a ser explicitado no filme de Raoul Servais. Nesse passado, brilhantes cientistas taxandrianos procuraram a qualquer custo descobrir os segredos da duplicação, pressionados por uma ambição política que visava, acima de tudo, o progresso científico, a evolução tecnológica. Conseguiram alcançar esse objectivo, mas com elevados custos. Não previram os efeitos colaterais da aplicação dessas novas tecnologias, o que acabou por provocar o *grande cataclismo*, que se vai tornar a grande justificação da existência da ditadura do Eterno Presente. O relato do livro começa da seguinte forma:

“Quem ousará dizer que as nossas desgraças tiveram um início, que até a nossa Eternidade (louvada seja!) teve uma História? Será permitido, uma vez sem exemplo, infringir a mais preciosa das nossas leis para evocar aqueles dias (malditos sejam!) em que o tempo ainda corria?” (p. 13)

A narração prossegue com a descrição da época em que Taxandria dominava o vapor, o plástico e a electricidade, “os homens de ciência daquele tempo (malditos sejam os seus nomes) haviam inventado muitas máquinas” (p. 7). O

3 O tempo de leitura de um álbum muda de leitor para leitor. Também o mesmo leitor poderá dar ritmos diferentes à mesma leitura feita em diferentes alturas e estados de espírito. O tempo de leitura de um filme é sempre igual, depende exclusivamente do ritmo imposto pela montagem. Esta possibilidade de manipulação do livro deve-se ao facto de ser um suporte físico e palpável, possibilitando ao leitor virar uma página para a frente ou para trás na altura que bem entender. A transcrição de película para vídeo vem trazer ao cinema essa mobilidade, embora seja um processo muito menos natural.

presidente da altura, Thadeus Brentano, autodenominava-se o *Sol dos Novos Tempos*. A mulher do presidente “ocupava-se com questões infinitamente mais vastas”: queria estender os conhecimentos científicos taxandrianos a outras regiões e a outros povos. Para tal, lançou um repto à comunidade científica:

“Qual deles conseguiria reproduzir, em todas as suas dimensões os mais altos dignitários do estado? Quem realizaria cópias perfeitas, capazes de governar as populações estrangeiras com a mesma sabedoria de Taxandria?” (p. 16)

Irina, a mulher do presidente, não olhou a gastos e ofereceu créditos ilimitados à *Academia das Ciências*, cujo responsável ordenou a construção de uma cidade científica. A própria Irina ofereceu-se para *cobaia* da experiência.

No entanto, os *sábios* argumentaram contra o projecto de duplicação humana. Alguns propuseram métodos tradicionais como a utilização de sósias ou de estatuetas de cera. Uma proposta alternativa apresentada por um destes *sábios* é uma clara referência ao cinema, ou melhor, à invenção do cinema: “Um deles sugeriu até que se acrescentasse palavras gravadas a imagens em movimento”. Mas Irina recusou, ambicionava um meio definitivo de reprodução do real “verdadeiramente científico”. Os *sábios* trabalharam contra o tempo, sem a possibilidade de verificação das suas hipóteses, no entanto, as primeiras experiências obtiveram resultados positivos. Os cientistas taxandrianos conseguiram duplicar com êxito três objectos: uma cadeira, um chapéu e uma gaivota. Estes três objectos são uma presença constante nas duas obras e serão analisados com mais cuidado no capítulo seguinte. Os *sábios* precisaram apenas de seis meses para se prepararem para o ensaio final com a mulher do presidente e, apesar de se mostrarem apreensivos, a experiência revelou-se um êxito. O presidente Thadeus Brentano manifestou a sua incapacidade em distinguir as duas mulheres e “na dúvida prestou as suas homenagens a uma e a outra”. O resultado positivo da duplicação de Irina deixou os cientistas eufóricos. Entusiasmados, começaram a reproduzir-se uns aos outros, alguns deles reproduziram-se várias vezes. Um

dos duplos, “incomodado com os rigores do Inverno” decidiu duplicar o sol, operação que foi, igualmente, um sucesso.

Na terceira parte, a narrativa paralela contada no livro encontrado por Aimé é interrompida pelo toque dos *sinos do Palácio*. O menino recorda que o Sr. Bonze, o seu professor, iria ficar furioso ao notar a sua ausência na escola. Voltamos, assim, ao ambiente frio da Taxandria estacionada no tempo. Aimé segue o seu percurso inicial e continua a atravessar a cidade. Novamente o leitor é assolado por imagens esmagadoras duma Taxandria imponente e simultaneamente desordenada. O protagonista decide que continuará a ler o livro mais tarde, quando sair da escola, e congratula-se por ninguém saber que ele, *que nem pai tinha*, era detentor de parte da verdade.

Taxandria tem um meio de comunicação interna que consiste num conjunto de filas de cadeiras, onde se sentam os *polícias* (figuras de chapéu de coco alto). Estes, passam informação semi-codificada boca-a-boca. Aimé, ao passar pela catedral, repara numa fila de *polícias* que passam uma mensagem: “desaparecido... desaparecido... desaparecido”. Pelas frestas das paredes da catedral, o menino pode observar que três cidadãos se encontram submetidos a um interrogatório, observados por uma vasta plateia de conterrâneos. Repara, ainda, numa quarta pessoa que se encontra no *confessionário*: “jurava que não tinha sido ele, que não sabia de nada, que não tinha a culpa que o tivessem perdido”. Embora não compreendesse que tudo se devia ao desaparecimento do livro que encontrou, Aimé não tinha dúvidas de que algo de grave acontecera e que até o país do Eterno Presente tinha dias diferentes. O final da terceira parte acontece quando o protagonista, impaciente por conhecer a continuação da história de Taxandria, se senta a ler o livro.

A quarta parte é a continuação da segunda, a narrativa paralela do livro *Taxandria: História do Grande Cataclismo*. Os *sábios* ficaram alarmados com o calor provocado pelo duplo sol, embora dominassem *os segredos da duplicação*, não sabiam reverter o processo. A temperatura aumentou de tal forma que as substâncias inflamáveis entraram em combustão. Então, no meio do caos, acontece algo inesperado:

“Enquanto um gigantesco incêndio devastava a capital, Irina morreu ao dar à luz uma criança com duas cabeças. Apesar dos esforços dos médicos, a cópia fiel da mulher do presidente só lhe sobreviveu umas horas” (p. 34).

O *Grande Cataclismo* começou ao fim de três dias. Primeiro, Taxandria foi varrida por uma onda gigantesca. Depois, estalagmites colossais rasgaram tudo à sua passagem. Finalmente, um dos sóis extinguiu-se, o que provocou o recuo das águas. “A criança com duas cabeças cresceu em sabedoria, sendo coroada com o nome de Filipus Primeiro Barra Dois. E iniciou em Taxandria o reino do Eterno Presente” (p. 41).

Quinta parte. Aimé acaba o livro e verifica que as últimas páginas estão rasgadas. Certamente, pensa ele, por serem demasiado perigosas. Reinicia o seu percurso, mas agora com uma nova intenção: saber mais. Para isso, dirige-se ao “velho Museu, onde estavam guardadas as máquinas dos sábios do antigamente” (p. 43). Aimé atravessa uma cidade vazia, onde o labiríntico espaço físico não faz sentido. Algumas ruas têm continuidade em frágeis passagens aéreas situadas entre edifícios separados por abismos. O Museu está repleto de relógios, como se fosse um depósito de objectos proibidos. “Dizia-se que noutras salas, bem fechadas, havia máquinas ainda mais proibidas” (p. 45). Esta frase é paradigmática em relação à forma que as duas obras (o álbum e o filme) interagem e se complementam. Embora falem ambas da mesma cidade, os protagonistas e a maioria das personagens são diferentes, no entanto, percorrem espaços comuns. Por exemplo, Aimé Pairel (protagonista do filme) vai encontrar numa dessas salas, bem fechadas, referidas por Aimé (do álbum), um objecto ainda mais proibido: a câmara obscura (da qual falaremos mais a frente).

A jornada de Aimé, à procura de respostas para as suas dúvidas, leva-o até ao *Ministério da Ordem e do Repouso*. Atravessa inúmeros andares, corredores e salas vazias. Finalmente, encontra alguém que está tão preocupado com o desaparecimento do livro que não lhe dá atenção.

Resolve, então, procurar a sua mãe, certo que esta o poderá ajudar dirige-se ao *Jardim das Delícias*. Aimé *recorda-se* (embora esta seja uma palavra proibida)

de lá ter vivido, já que em Taxandria as mulheres vivem no *Jardim das Delícias* e os seus filhos também, até certa idade. Este é outro espaço comum entre o álbum e o filme de Servais, embora os protagonistas das duas obras o visitem por razões bem diferentes. O menino não consegue reconhecer o rosto da sua mãe e nenhuma daquelas mulheres o chama. Conformado, desce a enorme escadaria do edifício sombrio a que chamam *jardim*. A escadaria, que parece não ter fim, vai ter ao centro de Taxandria, o que reforça a ideia de um espaço físico incoerente.

Aimé decide, então, procurar os Príncipes Filipus Sete Barra Oito, assumindo assim o seu desrespeito pelas proibições. Tinha muitas perguntas para lhes fazer: “por que já não havia relógios, por que era preciso empurrar os eléctricos, por que não vivia eu com a minha mãe, e por que não podia ir a Marinum” (p. 56). Quando entrou no *Palácio dos Príncipes*, os guardas (*polícias*) ficaram tão surpreendidos que não tiveram reacção e já ia bem alto quando ouviu gritar: “O miúdo! Apanhem o miúdo! É ele que tem o livro. A previsão vai cumprir-se”. As escadas que uniam as diferentes partes dos edifícios (fig. 5) já não aguentavam com o peso de um homem, o que não foi impedimento para Aimé, afinal ele não era ainda um adulto. Quando chegou ao cimo do edifício já nem ouvia os gritos dos *polícias*.

Dentro da cúpula *havia um terrível silêncio*. O menino avista um ecrã luminoso (nova referência ao cinema) e, tropeçando nas palavras, tenta falar com os Príncipes. Estes não respondem, permanecem imóveis. Na verdade, Aimé apenas vê as suas silhuetas, como acontece nos espectáculos de sombras chinesas⁴. Irritado, desapontado e indiferente aos decretos e regulamentos, decide viajar até Marinum (local proibido), decide descobrir o mar. Quando chega ao cais de Marinum, não vê ninguém e lembra-se das palavras do Sr. Bonze: “Nunca vás a Marinum. Marinum destruiria os teus sonhos”. Cansado, com frio e com fome,

4 O parente mais próximo do cinema animado, ou, pelo menos, o que lhe deixou maior legado, foi, sem dúvida, o teatro de sombras. Ambos usam a projecção de imagens sobre um ecrã branco iluminado como forma de apresentação pública de um espectáculo mágico. Uma das técnicas de animação – a *cut-out animation* – usa exactamente o mesmo método milenar do teatro de sombras para criar figuras móveis e articuladas. Na ilha de Java, na Indonésia, o teatro de sombras continua bem vivo. Foi levado para lá por grupos itinerantes de teatro provenientes da China, onde teve origem por volta do século XII a.C. Em França, na segunda metade do século XIX, foram publicadas gravuras recortadas para brincar ao teatro de sombras. Essas figuras tornaram-se muito populares, influenciando obras teatrais como *Chat Noir*, de Caran D’ache e os primeiros realizadores de cinema animado. Actualmente, continua a influenciar vários artistas provenientes de vários campos, nomeadamente Shuiten & Peeters, no álbum de Banda Desenhada *A Sombra de um Homem* (da série *As Cidades Obscuras*) e Servais no filme de animação *Goldframe* (1969).

avistou luz num dos prédios e quando lá entrou, o homem que estava ao balcão mostrou-lhe a última página do livro e disse-lhe: “Sabia que vinhas. Estava escrito”.

A sexta parte é constituída por apenas uma prancha, neste caso, por uma imagem. É o único grande plano de todo o álbum, todas as outras imagens dão prioridade, na sua composição, a Taxandria, fazendo com que Aimé surja invariavelmente como um elemento minúsculo num cenário esmagador. A exceção surge, assim, na página setenta e dois com este grande plano de Aimé. Só agora ficamos a saber que o menino tem olhos claros e sardas na cara.

Algumas personagens de banda desenhada são representadas graficamente com menos detalhe, portanto, mais estilizadas, para facilitar a identificação por parte do leitor em relação às mesmas. Pelo contrário, personagens mais realistas produzem o efeito contrário: acentuam a diferença e o afastamento entre elas e o leitor. No caso da obra em estudo, o protagonista só é desenhado de uma maneira mais realista no referido grande plano. Assim, a única oportunidade que o leitor tem de uma aproximação gráfica (*física*) e, consequentemente, emocional de Aimé, é anulada pela forma realista e detalhada como a personagem é representada.

Esta prancha, no entanto, pertence ainda à narrativa paralela contada pelo livro *Taxandria: História do Grande Cataclismo*. Tem as duas características principais que marcam essa narrativa paralela: o tom quente dominado pela cor sépia e a ausência de numeração da página, já que nenhuma das pranchas referentes ao passado de Taxandria tem número. Quando referimos atrás que esta seria a página setenta e dois, fizemo-lo apenas porque esta fica entre a página setenta e um e a página setenta e três. O texto desta prancha, que corresponde ao fim do relato do livro, diz o seguinte: “Mas virá o dia em que a criança encontrará este livro. Subirá as escadas do Palácio, verá os Príncipes e chegará a Marinum. Então terá soado o fim do Eterno Presente”.

Na sétima e última parte, Aimé e o homem de Marinum (supostamente, seu pai) caminham lentamente pelos destroços de navios até ao mar. O número de gaivotas vai aumentando, fazendo com que a forte ligação ao filme de Servais (onde a figura da gaivota é bastante representativa) se mantenha, apesar das

divergências narrativas. Essa ligação é ainda reforçada nas últimas páginas, já que os desenhos vão sendo lentamente substituídos por fotografias da autoria de Marie-Françoise Plissart e, como veremos, no filme, o mundo real é representado por imagens reais e o mundo paralelo de Taxandria é representado por desenhos.

A narrativa do álbum está marcada pela descoberta do livro proibido que infringe as duas mais preciosas leis taxandrianas: evoca o passado, os dias em que o tempo ainda corria e prevê o futuro, o seu próprio desaparecimento. O facto das últimas páginas do livro, precisamente as que fazem referência ao futuro, terem sido rasgadas, só vai aguçar a curiosidade de Aimé e, consequentemente, desencadear o desenvolvimento da narrativa, que, como verificamos, encaixa perfeitamente na estrutura clássica audiovisual, reforçando, assim, a forte correspondência de discursos entre os dois suportes (Banda Desenhada e Cinema).

1.2. TAXANDRIA

O jovem Príncipe Jan viaja com o seu professor particular até um hotel situado à beira mar, com a finalidade de se preparar para a época de exames. O professor, que por vezes abusa do álcool, adormece com frequência e o príncipe aproveita essas ocasiões para escapar aos estudos.

Num dos seus passeios pela praia, Jan vai até ao farol, situado nas proximidades, embora lhe tivessem recomendado manter-se afastado desse lugar. No recinto do farol, descobre gaivotas em agonia, presas numa matéria transparente. Conhece, então, Karol, o guarda do farol, que após um primeiro desentendimento o convida a entrar e o inicia no universo de Taxandria.

O curioso pequeno Príncipe fica fascinado e quer saber mais sobre esse país. As visitas de Jan tornam-se tão regulares como o sono do professor. Através do foco luminoso do farol de Karol, o Príncipe parte à descoberta da história de Taxandria.

Taxandria é um mundo paralelo que parou no tempo – em 1899. Todos os objectos que possam ter uma referência temporal desapareceram. O cidadão taxandriano é desprovido de individualidade e essa uniformização generalizada tem, necessariamente, consequências negativas.

Aimé Pairel, um jovem inconformista que cultiva um interesse proibido pela ciência, descobre uma *câmara obscura* (câmara fotográfica).

Com a ajuda da sua amiga do *Jardim das Delícias*, Aimé Pairel fotografa os Príncipes Filupus Sete barra Oito. Essa imagem confirma a existência do tempo: os príncipes não só já morreram como se encontram mumificados (por essa razão é que não se moviam, nem respondiam às perguntas do pequeno Aimé do álbum de Schuiten & Peeters). Afinal, Taxandria é governada por uma imagem de alguém que já não existe. Aimé Pairel torna-se um opositor ao regime do Eterno Presente e foge para Marinum à procura da liberdade.

No filme de Servais, a importância do mar, enquanto caminho para a liberdade, faz-se sentir desde o início. Todas as coisas que funcionam como porta de passagem entre o mundo real e o mundo paralelo estão relacionadas com o mar, como o farol ou a gaivota.

O filme tem dois protagonistas: o Príncipe Jan, que pertence ao mundo real (representado por imagens reais⁵), e Aimé Pairel, cidadão de Taxandria (representada graficamente). Como vimos, o Príncipe Jan viaja incógnito para um pequeno lugar junto ao mar, com a finalidade de se preparar para os exames escolares e aí trava conhecimento com Karol, o faroleiro, que o inicia nas suas viagens ao universo paralelo de Taxandria. No final do filme, ficamos a saber que Karol é um ex-taxandriano que vive isolado e parece carregar um forte sentimento de culpa. As passagens entre o mundo real e o mundo paralelo vão-se alternando ao longo do filme através das visitas do Príncipe Jan, que funcionam como regressos ao passado de uma Taxandria que já não existe.

Nessas visitas a Taxandria encontramos Karol, não como faroleiro mas como Vergilus, o Ministro Estatal. Porém, nada garante que Karol fosse realmente Vergilus, já que o Príncipe projecta nos habitantes de Taxandria imagens de

⁵ Servais utilizou pela primeira vez imagem real num filme animado em *To speak or not to speak* (1970).

indivíduos que conhece no mundo *real*, usando-as como referência para construir a sua própria Taxandria (à semelhança do que acontece em Amerika Mura, como veremos mais à frente).

Aimé Pairel não tem nada a ver com o Aimé do álbum de Shuiten & Peteers. Apenas o nome. O jovem adolescente, além de ser apaixonado pelo desenho e por máquinas, vai descobrir uma *câmara obscura* tornando-se, assim, tal como Aimé, um verdadeiro tormento para o regime totalitário que proibiu o tempo e confiscou relógios e máquinas fotográficas (câmaras obscuras), já que estas congelam um ponto no tempo e, por isso, provam a sua existência.

Servais, ao contrário de Shuiten & Peteers, parece deixar transparecer na sua obra as suas próprias vivências. O realizador nasceu e passou grande parte da sua infância numa enorme casa parcialmente destruída na segunda guerra mundial. A casa, construída no século XVII, tinha sido um hotel, não muito luxuoso, mas cheio de mistérios.

Podemos facilmente encontrar semelhanças entre o ambiente em que Servais cresceu e a atmosfera dramática de Taxandria. O universo paralelo de Taxandria parece coincidir com esta vivência do realizador, não só pelo clima misterioso mas, principalmente, pelas referências arquitectónicas. Nas descrições de Servais da casa onde nasceu encontramos, de algum modo, o ambiente labiríntico e obscuro taxandriano: “De nombreuses chambres, des corridors, des passages souterrains créaient une atmosphère particulière qui m’a beaucoup fait rever étant enfant”.⁶

No início do filme, o Príncipe Jan chega a um hotel antigo, quase abandonado, onde vai ficar hospedado. Este hotel parece antecipar todo o ambiente de sonho proporcionado pelas viagens a Taxandria que o pequeno Príncipe irá realizar.

Em Taxandria é notória a influência da arquitectura Barroca e os edifícios estão semi-destruídos, não por uma guerra, mas por um grande cataclismo que foi originado pela ganância e pelo progresso científico desenfreado, pos-

⁶ DOUCHY, Fabrice – *Le contournable, Entretiens avec Raoul Servais*. Bruxelles: IDCool, 1999.

sivelmente uma metáfora da guerra. O próprio Servais considera o filme uma metáfora de todas as ditaduras do mundo.

Outra referência incontornável no filme de Servais é o realismo mágico, presente tanto na obra literária de Jorge Luis Borges (do qual falaremos mais à frente), como na obra plástica de Paul Delvaux⁷. O universo criado pelo pintor marcou Servais que, tal como ele, sempre viveu junto ao mar. As suas pinturas retratam cidades fantasma oníricas, povoadas por mulheres pálidas semi-nuas, veraneantes vestidos a rigor, alunos de farda alheios a tudo e estações de comboio abandonadas, tudo referências que podemos encontrar em *Taxandria*.

A pintura de Delvaux incide no sonho mas não transgride a realidade, cria um universo insólito, uma unidade de acção encenada, sugere ambientes. Todas as personagens-tipo da obra de Delvaux estão em *Taxandria*, impregnadas de acessórios roubados ao pintor surrealista Magritte. Conforme refere Servais: “Étudiant, j’ai été conquis par le surréalisme en voyant la reproduction d’une peinture de Magritte, celle qui confond une paire de chaussures avec une paire de pieds”⁸. Servais chegou, inclusivamente, a trabalhar com Magritte, autor que tanto admira.

Estas influências ajudaram François Schuiten a conceber a cenografia do filme *Taxandria*, autor em conjunto com Benoît Peeters da sequência *As Cidades Obscuras* e do álbum *Memórias do Eterno Presente*. Schuiten repensou o cenário a partir dos ante-projectos desenhados por Servais. A este propósito Schuiten refere o seguinte:

“S’il y avait un film auquel je devais collaborer dans toute ma vie, c’est bien celui-là. C’est tout ce que j’aime, ce rapport à l’oppression, au pouvoir obscur, cet univers lourd et ralenti. (...) nos univers sont réellement proches l’un de l’autre”⁹.

⁷ Paul Delvaux (1897-1994), pintor Belga influenciado por De Chirico e Magritte e considerado surrealista por alguns críticos de arte. Parou de pintar em 1986 por perda de visão.

⁸ DOUCHY, Fabrice – *Le contourable, Entretiens avec Raoul Servais*. Bruxelles: IDCool, 1999, p. 58.

⁹ *Ibid.*, p. 95.

Bênoit Peeters também participou neste filme. Reestruturou o argumento, juntamente com os argumentistas Frédéric Rouliegall e Pierre Drout, segundo a orientação geral de Servais, que idealizou um filme animado com protagonistas de carne e osso.

Ao contrário do que seria de esperar, Servais não utilizou a *servaisgraphie*¹⁰ para executar a sobreposição de personagens reais sobre o cenário. Para tal, valeu-se de um processo digital alemão chamado *toccata*¹¹. Embora de início estivesse previsto o uso da técnica *servaisgraphie*, os produtores do filme optaram por uma aparência mais realista das personagens¹² e, por isso, escolheram a *toccata*.

A *servaisgraphie* foi utilizada apenas na concepção do cenário. Esta perda de controlo total sobre todo o processo de produção do filme seria impensável em qualquer obra anterior de Servais. Exceptuando Taxandria, uma co-produção internacional, todos os filmes de Servais são curtas-metragens.

A longa-metragem vem, de algum modo, pôr em causa o mito do realizador independente que virou costas ao estigma do estúdio-linha-de-montagem. Servais, enquanto realizador independente, aperfeiçoou a sua técnica pessoal dando, assim, ênfase à natureza artesanal do cinema animado, à semelhança do que aconteceu com inúmeros animadores, o que lhes confere um certo heroísmo. Em 1978, o animador George Griffin diz o seguinte:

“The new animators assume direct responsibility for nearly every aspect of the filmmaking process: concept, drawing, shooting, even camera stand construction. This reclamation of creative authority contrasts sharply with the impersonal assembly-line production system of the studio cartoon industry and returns animation to its original experiment impulse as

10 Esta técnica foi desenvolvida por Servais durante a realização do seu filme *Harpya* (1979). Servais utilizou uma máquina automática de fotografias para bilhetes de identidade, de modo a processar a incrustação de personagens, filmadas em imagem real, em papel celofane sensibilizado. Estas imagens seriam posteriormente sobrepostas a cenários desenhados. O resultado final é semelhante às litografias coloridas do século XVIII e XIX.

11 Processo de pós-produção, desenvolvido pela *Bibo Group*, que utiliza um sistema de alta resolução para tratamento de imagem.

12 Servais pretendia inicialmente que os movimentos das personagens fossem quase imperceptíveis, acentuando, assim, a sensação de cristalização no tempo.

embodied in the work of Windsor McCay, Emile Cohl, Hans Richter and Oscar Fishinger”¹³.

Esta constatação ganha novo alento na terceira vaga de desenvolvimento da animação. Com o virar do século, a animação passou para o computador e ganhou espaço entre ferramentas interactivas com novas designações como multimédia e *new media*. Neste momento assistimos a um verdadeiro *boom* de novos animadores que trabalham em suas casas com *softwares* de animação 3D e 2D.

A *servaisgraphie* está implícita na longa-metragem de Servais. Neste filme, o tema da impressão está intimamente ligado à inserção de personagens reais num ambiente desenhado. São várias as referências a processos de impressão, umas mais óbvias, como o jornal e a câmara escura, outras menos, como o farol. A impressão surge, assim, como testemunho de uma procura de liberdade e como instrumento de revelação de uma realidade anormal, como uma prova que pode mudar tudo. A câmara obscura vai fazer transparecer a verdade oculta no teatro de sombras que esconde os Príncipes mumificados Filupus Sete barra Oito.

O uso da técnica do teatro de sombras aumenta e magnifica a imagem dos Príncipes, tornando-os imponentes, com a ajuda da reprodução de registos sonoros de declarações antigas dos governantes. Esta desmontagem de uma técnica, da qual o filme animado é descendente directo, confere ao filme de Servais uma certa metanarratividade.

A proibição da impressão surge como sequência natural da tirania do Eterno Presente, por isso, em Taxandria é proibido, por decreto-lei, reproduzir. A reprodução é testemunha do tempo passado. Assim, quando olhamos para uma fotografia nossa tirada há dez anos, constatamos que o tempo passou, que envelhecemos. A interdição da reprodução aparentemente soluciona este problema, uma vez que evita o testemunho do tempo que passa.

Este processo de paragem do tempo surgiu imediatamente após o *grande cataclismo*. Durante a catástrofe, enquanto as fachadas de Taxandria se afundavam no dilúvio, emergiam estalagmites que se transformavam em colunas

13 Kit LAYBOURNE – *The Animation Book*, New York, Three Rivers Press, 1998, p. XI.

jónicas. “Ao mesmo tempo futuro presente e passado como se fosse possível neste instante realizar-se o sonho humano da eternidade”¹⁴.

O nascimento aproxima-se da morte. A paragem no tempo proporciona a criação de um mundo paralelo, absolutamente controlado, com a pretensão de organizar o caos e de ser perfeito. “Desde o Renascimento, com o cubo de Alberti, pretendeu-se criar um espaço paralelo, controlado, perfeito em suas linhas, mais perfeito que o mundo extra-tela”¹⁵.

Embora as narrativas das duas obras analisadas tenham pontos de divergência, a temática central mantém-se intacta, fazendo com que essas diferenças de conteúdo continuem a orbitar em torno do espaço (Taxandria) e do tempo (Eterno Presente).

1.3. IMAGENS CRISTALIZADAS

A condição que Servais idealiza para Taxandria é, afinal, a condição temporal da narrativa cinematográfica que implica invariavelmente o presente. Além disso, o cinema, tal com a animação, é composto por imagens fixas que não conseguem ser percebidas pelo espectador enquanto imagens independentes. Essas imagens não são mais que vários presentes cristalizados: fotografias¹⁶, sendo o ecrã o ponto de convergência desses presentes, transformando as suas diferenças em movimento. Segundo Borges¹⁷, a eternidade é o instante onde convergem todos os passados e todo o futuro. Neste sentido, poderíamos entender o filme *Taxandria* como sendo simultaneamente um paradigma do cinema e da contemporaneidade.

Existe uma diferença fundamental entre uma imagem estática e uma sequência animada. À última foi conferido um factor essencial: o tempo. Este novo

14 NOGUEIRA, Mirian – *Do Androids Dream of Electric sheep?* Aracaju, Cadernos USF, Editora USF, 2 e 3, 1997, p. 27-28.

15 *Ibid.*, p. 28.

16 Não só no cinema de imagem real mas também no cinema animado, já que todas as imagens são *fotografadas* pela câmara de filmar. É conhecida a preferência de alguns realizadores, como Tim Burton, pela câmara fotográfica na produção de animações. O filme de 35 mm, normalmente usado para tirar fotografias, é exactamente o mesmo que é usado em cinema, embora no cinema os fotografias sejam sensibilizados na horizontal enquanto na fotografia o registo é feito na vertical em relação às perfurações da película.

17 BORGES, Jorge Luis – *Borges em Diálogo*. Rio de Janeiro: Rocco, 1982.

elemento vai juntar-se ao espaço (já existente numa imagem fixa) e fazer com que a acção ganhe uma outra dimensão. Nesta dimensão espaço-temporal a imagem estática é aniquilada, deixa de existir. O que vemos, enquanto espectadores numa animação, não são as imagens que a compõem, são as diferenças entre elas. É a percepção das diferenças entre as imagens que nos transmite a ilusão do movimento.

Essa diferença entre as imagens que potencia a sensação de movimento é, antes de mais, uma metamorfose construída numa sequência deliberada de imagens. O tempo e o esforço que comporta essa alteração das imagens (sejam compostas por desenhos ou objectos tridimensionais) são suprimidos na sequência de *frames* do filme. A animação permite uma modelação total dos seus elementos pictóricos, possibilitada pela manipulação do tempo, o que resulta num registo visual cronologicamente articulado, que é percebido enquanto transformação formal, enquanto metamorfose.

A percepção do tempo está directamente relacionada com o movimento do objecto animado: quanto mais rápido for o movimento desse objecto maiores serão as diferenças entre as imagens. Assim, uma personagem humana que se desloque lentamente precisa, em média, de seis imagens (que serão desdobradas em doze, como fazia Cohl¹⁸) para produzir um passo que corresponderá a $\frac{1}{2}$ segundo, sendo as diferenças entre as seis imagens pouco pronunciadas. Se a mesma personagem se deslocar duas vezes mais rápido precisamos apenas de três imagens, nomeadamente a primeira, a terceira e a sexta. Essas três imagens desdobradas corresponderiam a $\frac{1}{4}$ de segundo. É a maior ou menor diferença entre imagens que define a velocidade de deslocamento da personagem. Segundo Servais:

“Cette perception du mouvement vient en fait d’une déficience de la vision humaine. Grâce à la vision limitée de l’être humain on parvient à recréer le mouvement. Il paraîtrait que la

18 Em 1906, Emile Cohl iniciou o filme *Fantasmagoria*. Cohl, ao contrário de Blackton ou Chomon, não utilizou o giz em ardósia ou imagens recortadas, fez centenas de desenhos sobre uma caixa de luz. Embora o filme fosse projectado a dezasseis imagens por segundo, Cohl percebeu que podia utilizar apenas metade do número de desenhos, apenas oito desenhos para um segundo, ou seja, duas imagens para cada desenho (tal como se faz hoje em dia). O resultado foi uma surpreendente fluidez nos movimentos e metamorfoses, assim como o aumento da sensação de profundidade de campo.

mouche ne peut donc décélérer la succession d'images fixes ; ce que nous ne percevons qu'au-dessous du seuil de perception rétinien (10 à 12 images par seconde)”¹⁹.

Em relação ao funcionamento dos mecanismos neuro-psicológicos do sistema visual (retina /cérebro) na percepção do movimento aparente, Max Wertheimer (em 1912), na sua obra “Estudos Experimentais Sobre a Percepção do Movimento”, teoriza estes processos perceptivos sob a denominação de fenómeno Phi²⁰. Em 1916, Hugo Münsterberg utiliza os conceitos de *persistência da retina*²¹ e *fenómeno Phi* como base para a elaboração de uma das primeiras achegas à teoria do cinema.

Na banda desenhada, cada vinheta (quadro, quadradinho ou quadrinho) representa um momento congelado no tempo. Segundo alguns estudiosos deste meio, o leitor preenche mentalmente os momentos elípticos que não estão representados nas vinhetas, ou seja, concebe mentalmente uma ilusão do movimento e do tempo da narrativa.

No entanto, Scott McCloud²² considera, na sua obra *Understanding Comics*²³, essa explicação muito redutora. De acordo com o autor, o tempo na banda desenhada é bem mais complexo. Cada quadro pode não representar um momento congelado no tempo, mas sim vários momentos no tempo, vários presentes. Isto tendo em conta que, normalmente, a uma acção física representada num quadro se junta um balão de fala, que tem uma certa duração temporal diferente da acção congelada. Por vezes, os balões de fala multiplicam-se em várias perguntas, respostas e contra-respostas, apesar de se integrarem todos no mesmo quadro. Assim, os balões de fala ou de pensamento, bem como as legendas do quadro, podem pertencer a uma temporalidade anterior ou posterior à acção gráfica.

Além disso, as palavras contidas nos balões representam som, algo que só pode ser concebido tendo em conta uma passagem de tempo. A imagem também

19 DOUCHY, Fabrice – *Le contourable, Entretiens avec Raoul Servais*. Bruxelles: IDCool, 1999, p. 12.

20 Capacidade do cérebro em recriar integralmente um movimento a partir de seus fragmentos.

21 Capacidade da retina em memorizar uma imagem (fonte de luz) durante um curto espaço de tempo, iludindo o cérebro.

22 McCLOUD, Scott – *Understanding Comics, The invisible art*. Northampton: Tundra, 1993.

23 Obra teórica metanarrativa.

pode sugerir a passagem de tempo, nomeadamente na interacção e reacção entre personagens, ou entre personagens e cenário. A própria leitura do quadro, feita da esquerda para a direita, no caso dos leitores ocidentais²⁴, necessita de tempo *real* para ser efectuada, principalmente em quadros extensos, repletos de informação, como é o caso do álbum *Memórias do Eterno Presente*. Apesar de Schuiten & Peeters não recorrerem a balões nos quadros (que correspondem a pranchas pela sua dimensão) e de não haver nenhuma situação de acção/reacção entre personagens, os quadros desta obra não correspondem simplesmente a uma situação de tempo cristalizado pelo recurso à legenda (*voz-off*), que induz no espectador uma dimensão temporal diferente.

Só poderemos, portanto, considerar um momento cristalizado no tempo um quadro que represente uma acção simples, cuja leitura seja *instantânea* e que não utilize balões nem legendagem. O quadro funciona como um separador temporal e espacial, não se limitando, por vezes, à representação de um único momento. Assim, de acordo com Scott McCloud: “The durations of that time and the dimensions of that space are defined more by the contents of the panel than by the panel itself”²⁵.

Na banda desenhada, tal como no cinema, uma mudança espacial corresponde a um salto no tempo. O leitor/espectador sabe que quando um novo quadro, ou um novo plano, lhe mostra uma outra localização, diferente da anterior, mostra também uma nova temporalidade (salvo algumas excepções de narrativas paralelas). Portanto, se o tempo corresponde ao espaço, em última análise, diríamos que, nestes dois meios, o tempo e o espaço são um só.

No entanto, se o quadro não estiver fechado, ou seja, se a imagem *escapar* dos limites da prancha, por não estar delimitada pelas linhas do quadro²⁶, o leitor perceberá essa imagem como pertencente a um espaço intemporal. Será um lugar sem referência cronológica, lugar esse que poderá não ter princípio nem fim. Se o tempo e o espaço são um só, então não poderemos definir o tempo se não delimitarmos o espaço.

24 A leitura oriental é feita de cima para baixo e da direita para a esquerda.

25 McCLOUD, Scott – *Understanding Comics, The invisible art*. Northampton: Tundra, 1993, p. 99.

26 Técnica usual na banda desenhada Mangá (que, por se ter desenvolvido sem influências externas, adquiriu uma iconografia e técnicas distintas da banda desenhada ocidental).

Exceptuando este caso particular, o tempo da narrativa da banda desenhada e da narrativa cinematográfica é sempre o presente²⁷, independentemente das analepses que possam surgir no decorrer da acção, o leitor/espectador é incondicionalmente remetido para o presente do espaço que lhe é apresentado.

Mas a temporalidade da banda desenhada acarreta algo diferente da temporalidade cinematográfica: na banda desenhada, o passado e o futuro também são visíveis. Assim, se o presente, o agora, se aplica ao quadro que estamos a visualizar, então o quadro anterior (que, em princípio, também está no ângulo de visão do leitor) refere-se ao passado e o quadro seguinte ao futuro.

Ao contrário do que acontece no cinema, onde não podemos voltar atrás ou saltar para a frente na narrativa, na banda desenhada somos confrontados com a visão permanente do presente, do passado e do futuro, embora sempre que voltamos um quadro atrás (quadro que se refere ao passado) retornemos ao presente, ao presente representado nesse quadro.

1.4. A MÁQUINA ENCRAVADA I

Sendo o álbum *Memórias do Eterno Presente* de Schuiten & Peeters uma variação sobre o universo do filme *Taxandria* de Raoul Servais, o espaço geográfico da acção é essencialmente o mesmo. Mesmo a construção gráfica desse espaço é semelhante, não fora Schuiten, como já verificámos, o responsável pela cenografia do filme. Dentro desse espaço urbano comum encontramos locais específicos partilhados pelas duas obras: a *tipografia* (embora no filme de Servais ganhe maior importância relativamente ao álbum), o *Jardim das Delícias*, o *Palácio dos Príncipes* e *Marinum*.

Marinum é uma pequena cidade portuária, relativamente afastada do centro de Taxandria. Possivelmente, será uma ex-colónia de férias. Marinum parece, mais do que qualquer outro local taxandriano, saída de uma obra de Paul Delvaux.

²⁷ O mesmo acontece na narrativa televisiva.

Aliás, a única diferença parece ser a ausência de personagens, a inexistência de vida humana neste lugar.

Já as personagens (humanas) das duas obras diferem na sua quase totalidade. Os *heróis* das duas narrativas, embora tenham um nome comum (Aimé e Aimé Pairel), possuem idades distintas. Aimé é uma criança de cerca de sete anos de idade, enquanto Aimé Pairel terá à volta de dezoito anos. No entanto, apesar de terem identidades distintas, ambos conduzem a acção (embora por meios diferentes) para uma resolução comum: a extinção do Eterno Presente. Para isso, Aimé Pairel (personagem do filme) conta com a ajuda de Ailée, personagem feminina que não existe na narrativa do álbum. Ailée (nome próprio que significa *aquela que tem asas*), como todas as mulheres Taxandrianas, vive no *Jardim das Delícias* e é escolhida pelo Ministro Estatal Vergilus para iniciar o jovem Aimé Pairel na prática sexual taxandriana (no intuito frustrado de fazer o jovem perder o interesse pela ciência).

As únicas personagens comuns às duas obras são o professor (embora no álbum ele nunca apareça, é apenas referido) e os Príncipes Filipus Sete Barra Oito, que, além de partilharem o mesmo corpo (um corpo com duas cabeças), encontram-se embalsamados para que o anúncio da sua morte não desestabilize a ordem e o repouso.

Já que no filme não existe qualquer referência ao passado de Taxandria, todas as personagens que aparecem no relato do livro *Taxandria: histórias do Grande Cataclismo* (Irina, os sábios e o Presidente Thadeus Brentano) são exclusivas do álbum. Inclusivamente, o próprio livro, que se mostra um adereço fundamental na construção da narrativa do álbum não é sequer referido no filme. Sendo que o livro funciona como uma representação física do passado tecnológico de Taxandria, enquanto no filme esse passado é representado apenas por máquinas espartilhadas ou escondidas.

Além disso, no álbum o próprio tempo da narração de Aimé é o passado: “Mais uma vez, eu estava atrasado. Ou antes: ia ser o último a chegar à escola... Atrasado ou adiantado eram palavras sem qualquer espécie de significado no país do Eterno Presente” (p. 5). A simples utilização de um tempo do passado permite depreender a localização do acto de narração num tempo posterior ao do

Eterno Presente, o tempo em que o tempo voltou a correr. Embora, como verificámos, a ordem temporal da narrativa sofra alterações a partir do momento em que Aimé encontra o livro *Taxandria: História do Grande Cataclismo*, já que a disposição cronológica da história é alterada por analepses que correspondem às passagens de leitura do livro.

Por outro lado, a ausência de representação do mundo real (mundo que não é desenhado) no álbum faz com que este perca todas as personagens que lhe são referentes (Príncipe Jan, Karol e o professor de Jan). Esta é a grande ausência no álbum, comparativamente ao filme: o mundo real como ponto de partida para a incursão no mundo paralelo de Taxandria. A iniciação do espectador no universo Taxandriano (feita através do Príncipe Jan), bem como a contaminação do mundo real pelos seus objectos, vão engrandecer e mistificar Taxandria.

O mundo real funciona como ponto de comparação das diferentes realidades, funciona como uma plataforma onde o espectador do filme se pode *refugiar*, pode *fugir* da condição temporal de Taxandria. No entanto, esse refúgio é ilusório. Como verificámos, a própria temporalidade do meio cinematográfico é o presente, o tempo da narrativa fílmica é o presente, um Eterno Presente relativo ao conteúdo e à forma, do qual não é possível escapar.

CAPÍTULO 2

O ESPAÇO E O TEMPO EM TAXANDRIA

2.1. CIDADE OBSCURA

O universo paralelo da série de banda desenhada *As Cidades Obscuras*, de Schuiten & Peeters, é um universo assustadoramente coerente, onde o limiar entre a ficção e a realidade, por vezes, é difícil de perceber. De tal forma que alguns críticos de arte, como veremos mais à frente, confundiram obras ficcionais (oriundas d'*As Cidades Obscuras*) com obras reais. Taxandria encaixaria perfeitamente neste universo paralelo, não fora o facto de ter parado no tempo. Ou seja, a Taxandria pré-diluviana, que só figura no álbum dos mesmos autores, tem todas as características de uma Cidade Obscura.

O *Dicionário Obscuro*, que se encontra *online* em <http://dictionary.ebbs.net/>, indica Taxandria como um país (ou uma vasta região) que partilhou, em tempos, o mundo obscuro com o Continente (a única grande porção de terra firme do Mundo Obscuro, excluindo pequenas ilhas). No entanto, estas duas regiões foram separadas no seguimento de uma experiência científica. Taxandria foi governada por uma linhagem de Príncipes bicéfalos que instituíram o dogma do Eterno Presente até à chegada de Aimé. As máquinas, consideradas responsáveis pelo *Grande Cataclismo*, foram proibidas, bem como, segundo o dicionário, por razões nebulosas, qualquer arte figurativa. Diz ainda, o *Dicionário Obscuro*, que existe um mapa que mostra a existência de Taxandria pré-diluviana. No entanto, a cartografia moderna do Mundo Obscuro parece ignorar tal facto. Note-se que no Mundo Obscuro a cartografia não é considerada uma ciência exacta, mas antes uma ramificação da filosofia. Talvez por isso muitas regiões continuam quase desconhecidas, já que os cartógrafos privilegiam o estudo das suas cidades natal²⁸.

Schuiten & Peeters construíram, ao longo de mais de uma dezena de publicações diferentes, um mundo ficcional múltiplo e lógico cruzando diversos suportes de criação, como a fotonovela, o cinema e o multimédia. Como referem João Lameiras e Ramalho Santos, investigadores que se debruçaram sobre as Cidades Obscuras, acerca da banda desenhada em geral: “o fascinante mundo da

²⁸ ST-PIERRE, Sylvain – *Dictionnaire Obscur*. <http://dictionary.ebbs.net/>. (5/6/2007).

banda desenhada nunca esteve aprisionado em quadradinhos. Está sempre por aí. Pronto a ser descoberto”²⁹.

Nesta série, as imponentes Cidades Obscuras dominam por completo a narrativa. À semelhança do que acontece com a natureza nos filmes de Herzog (como *Aguirre, O Guerreiro* ou *O Grito da Montanha*), a cidade trava uma batalha desigual contra um protagonista humano que ousa entrar numa competição que, à partida, já tem vencedor.

O melhor exemplo disso talvez seja *As muralhas de Samaris*, o primeiro álbum editado desta série, onde a personagem *Franz Bauer* é escolhida pelo *Conselho da Cidade de Xhystos* para investigar, numa morosa expedição à cidade de *Samaris*, os crescentes rumores sobre esta cidade (cujo símbolo é uma planta carnívora) e o estranho desaparecimento da expedição anterior.

Os autores deste universo dedicam particular atenção à construção do espaço. Não só o espaço urbano específico, tendo em conta que cada álbum é referente a uma cidade, como também o espaço global da obra onde todas as cidades, não obstante as suas características exclusivas, convivem e complementam-se harmoniosamente. Conforme refere Benôit Peeters:

“O cenário, para nós, não é um elemento secundário: é a partir dele que o conjunto da narrativa se organiza. Na maior parte das bandas desenhadas, o motor e o centro da narrativa é uma personagem que se reencontra, álbum após álbum. Completamente diferente é o projecto d’As Cidades Obscuras, em que é uma cidade que dá a cada história a sua unidade; não uma cidade real que trabalhos de localização permitissem alcançar, mas uma cidade inteiramente fictícia, fragmento de um universo paralelo cuja imagem global se desenha pouco a pouco”³⁰.

29 LAMEIRAS, João Miguel; SANTOS, João Ramalho – *As Cidades Visíveis*. Lisboa: Edições Cotovia e Bedeteca de Lisboa, 1998, p. 13.

30 SHUITEN; PEETERS. In LAMEIRAS, João Miguel; SANTOS, João Ramalho – *As Cidades Visíveis*. Lisboa: Edições Cotovia e Bedeteca de Lisboa, 1998, p. 66.

Cada uma das cidades parece ter uma personalidade própria, um estado de espírito que espelha uma angústia tradicionalmente humana, tornando este universo quase tão complexo e contraditório como o próprio Homem.

Também em Taxandria, a imponente cidade sobre o homem se faz sentir. O frágil Aimé caminha apressado do início ao fim da história, por uma cidade quase vazia, constituída por edifícios pesados e semi-destruídos, que se encontram algures entre o estilo Barroco e o Estado Novo Português de Cassiano Branco.

O cenário passa para primeiro plano e as personagens minúsculas perdem-se na arquitectura da cidade, ao ponto do leitor ter dificuldade em encontrar Aimé nas ruas desertas de Taxandria. A destruição parcial da cidade, cheia de rodas dentadas gigantes, que sublinham a paragem do tempo e a renúncia à tecnologia, cravadas em edifícios mais inclinados que a personagem *obscura Mary Von Rathen*³¹, bem como os tons frios dos desenhos (que funcionam como imagens negativas das passagens em *flashback* ao passado de Taxandria) lembram um gigantesco parque de diversões abandonado.

A caminhada determinada de Aimé é feita num movimento contínuo da esquerda para a direita, tipicamente cinematográfico³², que nos indica que a personagem está a partir e não a chegar. Ou seja, Aimé caminha no sentido da descoberta. Parte inicialmente para a escola (onde não chega a entrar por encontrar o diário), depois parte à descoberta do segredo de Taxandria (altura em que procura em vão a sua mãe) e, finalmente, viaja para Marimum onde descobre o seu pai. O sentido do movimento de Aimé é o mesmo da leitura ocidental, tanto visual como escrita, que se inicia sempre pelo lado esquerdo.

Podemos considerar, então, que a importância da cenografia enquanto base da estrutura narrativa torna a cidade de Taxandria uma personagem principal, tanto no filme como no álbum. Este parece ser o primeiro sinal que evidencia a forte ligação de Taxandria ao universo das Cidades Obscuras.

31 Mary Von Rathen é a personagem principal do álbum *A Menina Inclinada*, pertencente à série *As Cidades Obscuras*. Uma metáfora à intolerância que deu origem ao livro infantil *Mary, la Penchée*.

32 Esta noção de partida e chegada, no cinema, remonta aos primeiros documentos cinematográficos exibidos pelos irmãos Auguste e Louis Lumière. Nomeadamente ao filme *L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat*, onde os espectadores podiam ver um comboio a chegar à estação de La Ciotat, a entrar em campo pelo lado direito do enquadramento. No entanto, os espectadores da altura, pouco preparados para o realismo das imagens em movimento, entraram em pânico quando viram o comboio na sua direcção.

No entanto, Taxandria já não partilha a mesma condição espaço-temporal deste universo, o que nos leva a concluir que, embora a Taxandria-pré-diluviana tivesse sido parte integrante deste universo, a Taxandria do Eterno Presente pertence a uma dimensão temporal (e espacial) distinta.

2.2. ESPAÇO E ADEREÇOS ESPACIAIS

Taxandria é uma cidade cristalizada no tempo. Essa paragem também se reflecte na sua arquitectura que não está marcada pela passagem do tempo. Tem um estilo dominante e homogéneo ao contrário de cidades como Praga, que são uma autêntica colecção de estilos arquitectónicos, um leque decorativo marcado pela passagem do tempo.

Esse estilo dominante estende-se ao guarda-roupa, adereços e meios de transporte: eléctricos empurrados por homens, comboios a vapor abandonados e uma bicicleta. Tudo elementos cénicos que, antes de mais, têm como função sublinhar a condição temporal vigente em Taxandria. Conforme refere Gilles Deleuze na sua obra *A Imagem-Tempo*: “Também uma bicicleta pode durar, quer dizer, representar a forma imutável daquilo que se move, com a condição de permanecer, de ficar imóvel, apoiada ao muro”³³. Schuiten constrói, assim, através de adereços simbólicos, o espaço físico da obra, não no sentido de criação (criar algo de raiz), mas sim de recriação (encontrar uma nova função ou uma nova leitura para algo). Segundo o autor:

“a invenção pura é algo de extremamente raro e eu tiro o essencial da minha inspiração de documentos já existentes: pinturas antigas, fotos, gravuras. Tento injectar o máximo de referências nos meus desenhos, porque isso me diverte e essas imagens vão por vezes gerar fragmentos inteiros da história”³⁴.

33 DELEUZE, Gilles – *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990, p. 28.

34 SHUITEN; PEETERS. *In* LAMEIRAS, João Miguel; SANTOS, João Ramalho – *As Cidades Visíveis*. Lisboa: Edições Cotovia e Bedeteca de Lisboa, 1998, p. 92-93.

Três desses adereços tornam-se uma constante tanto no álbum como no filme: o chapéu de coco comprido, a cadeira e a gaivota.

O chapéu de coco é uma clara referência a Magritte, o próprio Servais confessa-se admirador incondicional da obra de Magritte, em particular, e do surrealismo em geral. O utilizador do chapéu de coco, tanto na obra de Magritte como em *Taxandria*, é alguém que não tem identidade, que vive no anonimato e que, em última instância, não tem uma personalidade própria. É a representação da normalidade. Em *Taxandria* é usado pela autoridade, representando-a enquanto símbolo da ordem, quando é deixado sobre as cadeiras em fila que preenchem os caminhos da cidade. Quando, inocentemente, Aimé se senta a ler o livro *Taxandria: História do Grande Cataclismo*, numa cadeira ocupada por um chapéu de coco, põe em causa a ordem estabelecida delegada nesse chapéu.

A cadeira é uma metáfora à condição de *Taxandria*: o Eterno Presente. O objecto de repouso onde o país cristalizou, uma imagem pura e directa do tempo, quer dizer, a cadeira é o próprio tempo. Nenhuma coisa poderia ser mais representativa da condição taxandriana, nem nada poderia reflectir melhor o desejo obsessivo de manutenção da ordem pelo *Ministério da Ordem e do Repouso*. A cadeira implica uma inércia humana que serve na perfeição a intenção de controlo total do governo de *Taxandria*. Esta ideia de imobilidade pode ser encontrada (por diferentes razões) na contemporaneidade, nomeadamente no fenómeno apelidado de *cocooning*, que será estudado no próximo capítulo.

Finalmente, a gaivota que, embora no álbum só apareça em *Marinum* e em *flashback*, no filme de Servais tem uma participação activa, sendo a primeira a transpor a barreira entre os dois mundos, anunciando novos ventos de mudança. A gaivota domina perfeitamente o espaço geográfico, a sua grande mobilidade faz com que represente algo de inalcançável para o cidadão taxandriano. Também podemos encontrar esta ideia de grande mobilidade na contemporaneidade, sobretudo através da utilização de teletecnologias móveis.

Podemos então concluir que, relativamente à importância dos elementos cénicos na construção da temporalidade taxandriana, estes são potencializadores da sua condição espaço-temporal. A cenografia e os adereços cénicos taxandria-

nos funcionam não só enquanto seu reflexo mas também como objectos-cristal, que sintetizam o dogma do Eterno Presente.

2.3. IMAGEM-TEMPO

Conforme foi referido, Schuiten, ao anular a fórmula tradicional de descrição da narrativa através de várias vinhetas por prancha, aproxima-se da estética do livro infantil onde cada desenho equivale a uma prancha. A acção tende, assim, a desaparecer, favorecendo a contemplação. O movimento de Aimé perde-se na magnitude da composição que dá primazia à arquitectura de uma cidade que já por si é estática. Em Taxandria nada funciona, não há meios de transporte, nada que é mecânico opera. Essa inoperabilidade vem reforçar o estímulo à contemplação, o que torna o leitor mais compassivo com a condição temporal de Taxandria. Como se o tempo, eternamente presente, se tornasse visível. De acordo com Gilles Deleuze:

“a imagem-acção e mesmo a imagem-movimento tendem a desaparecer em favor de situações ópticas puras, mas estas descobrem ligações de um novo tipo, que não são mais sensório-motoras, e põem os sentidos liberados em relação directa com o tempo, com o pensamento. Tal é o prolongamento muito especial do opsigno: tornar sensíveis o tempo e o pensamento, torná-los visíveis e sonoros”³⁵.

Segundo o autor, familiarizamo-nos em conceber o tempo em função do movimento. Assim, quando nos perguntam se é longe a cidade de Faro em relação à cidade de Lisboa, a resposta é inevitável: três horas. O tempo é pensado em função do movimento, neste caso, no movimento mecânico de um automóvel ou de um comboio. Logo, não havendo movimento, não existe tempo. O

35 DELEUZE, Gilles – *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990, p. 28.

mesmo sucede no cinema, tendo em conta que a noção de tempo pode resultar da montagem de várias imagens-movimento. Por exemplo, uma determinada acção pode durar mais ou menos tempo consoante a maior ou menor multiplicação dos seus pontos de vista.

Conforme refere Terry Gilliam, narrador da série documental da BBC *The Last Machine*³⁶, Júlio Verne juntou, na sua obra *A volta ao mundo em 80 dias*, as máquinas de alta velocidade modernas: o comboio, o barco a vapor e até o balão de ar. Na altura, Júlio Verne demonstrou que viajar deixara de ser apenas um percurso entre dois pontos: “Viajar não era ir, era ser levado”³⁷. Com o advento do caminho-de-ferro, viajar passou a ser uma experiência nova, única, que podia oscilar entre a excitação e o medo, tendo em conta que a velocidade de 45 km/hora era alcançada pela primeira vez num meio de transporte colectivo. Esta sensação de domínio da alta velocidade e do tempo foi retratada na literatura do século XIX por autores como Victor Hugo, Heinrich Heine e Lewis Carroll.

Ao viajarem sentados, imóveis (tal como hoje em dia), os utentes do caminho-de-ferro viam toda a paisagem a correr pela janela. Os escritores da altura que descreveram esta sensação parecem indicar-nos que estes viajantes foram os primeiros “espectadores acidentais, percursores dos primeiros cinéfilos, 50 anos mais tarde”³⁸.

Talvez não seja mero acaso o facto de que grande parte das obras dos primórdios do cinema se referirem a viagens de comboio. Um outro meio de transporte de grande velocidade frequentemente retratado na altura foi o novíssimo automóvel. Cicil Hepworth, fascinado por estas novas máquinas (cinema e automóvel), realizou a primeira vaga de filmes cujo motivo de interesse principal era os acidentes de automóvel, *género* que continua popular na contemporaneidade.

A atracção do público por este veículo motorizado era partilhada por escritores da altura como Kenneth Grahame, que criou o perigoso condutor *Sr. Sapo* na sua obra *O Vento nos Salgueiros*, ou Marinnetti que, no seu manifesto futurista, diz o seguinte:

36 SMITH, Richard Curson – *The Last Machine*. BBC, 1995. Documentário televisivo, 1.º episódio: Space and Time Machine, Sonoro. Col.

37 *Ibid.*

38 *Ibid.*

“Afirmamos que a magnificência do mundo se enriqueceu de uma beleza nova: a beleza da velocidade. Um carro de corrida adornado de grossos tubos semelhantes a serpentes de hálito explosivo... um automóvel rugidor, que parece correr sobre a metralha, é mais belo que a Vitória de Samotrácia.”³⁹

Mas, pelo contrário, a ausência de movimento implica necessariamente uma ausência de tempo, precisamente como acontece em Taxandria. Com a proibição da utilização de relógios, nomeadamente dos relógios mecânicos, Taxandria libertou-se da prisão de uma imagem temporal representada pelo movimento circular dos ponteiros do relógio. Um movimento que, afinal, implica o eterno retorno de uma sequência perfeita.

Deleuze⁴⁰ refere, ainda, que após a segunda guerra mundial surge, em algumas cinematografias (como a *nouvelle vague* ou o neo-realismo italiano), uma tentativa de insubordinação contra uma imagem-movimento, em favor de uma imagem-tempo. Essa transição implica uma nova percepção da realidade que já não é baseada no movimento, nem sequer numa sequência temporal linear de passado, presente e futuro. Assim, as sensações sensório-motoras (representação indirecta do tempo) tendem a ser substituídas por conjunturas exclusivamente visuais e sonoras (opsigno⁴¹ e sonsigno⁴² – apresentações directas do tempo).

Podemos, então, considerar que a relação directa entre o espaço e o tempo é condicionada pelo movimento, ou seja, se a ausência de movimento implica necessariamente uma ausência de tempo, também uma aceleração no espaço implica uma aceleração na percepção do tempo.

39 Umbro Apollonio (ed.), *Futurist manifestos*. London, Thames and Hudson, 1973, p. 8.

40 DELEUZE, Gilles – *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

41 Descrição puramente óptica, onde o espectador (aquele que vê) substitui o protagonista (aquele que age).

42 Descrição puramente auditiva, com o mesmo princípio do opsigno e igualmente referente à imagem-tempo.

2.4. ESPAÇO MASCULINO

O universo da banda desenhada é, por tradição, sexista. A grande maioria das suas personagens, autores e até leitores são homens⁴³. Evidentemente que existem excepções a confirmar a regra, como o *mangá* japonês feminino, uma ramificação da banda desenhada oriental feita e protagonizada por mulheres, para ser lida por mulheres. No entanto, não deixa de ser curioso o facto do *mangá*, em geral, desprestigiar e diminuir as personagens femininas ainda mais que a banda desenhada ocidental.

Como referem João Lameiras e Ramalho Santos⁴⁴, alguns autores, como Hergé (*As aventuras de Tin Tin*), chegam ao ponto de criar universos totalmente misóginos. Outro exemplo é o país dos *Estrunfes* (idealizado por Peyo), onde a única personagem feminina foi criada por magia por outra personagem, o Grande-Estrunfe que, assim, serviu de intermediário do autor neste processo de criação de uma protagonista feminina que nunca quis assumir.

Taxandria também é uma sociedade eminentemente masculina, onde todas as mulheres estão guardadas como bibelôs no *Jardim das Delícias*.

À Mulher do *Jardim das Delícias* só compete uma função: procriar. Uma imagem paradigmática da representação feminina levada ao extremo, que a deixa algures entre a mãe e a prostituta.

O *Jardim das Delícias* é, provavelmente, uma referência à pintura de Bosch com o mesmo nome. A obra, do século XVI, representa os prazeres carnavais numa visão pessimista e moralizadora. Difícil é a salvação e provável é a eterna danação, desde o momento do pecado original (ideia que tende a eternizar a culpa de Eva por todos os males). Tal como acontece em Taxandria, a mulher do *Jardim das Delícias* de Bosch parece aprisionada, retida num espaço circular (lago), que surge pontualmente representado em alguns pormenores. Conforme refere Ivette Centeno, no seu Blog *Literatura e Arte*, acerca de um detalhe desta obra:

43 LAMEIRAS, João Miguel; SANTOS, João Ramalho – *As Cidades Visíveis*. Lisboa: Edições Cotovia e Bedeteca de Lisboa, 1998.

44 *Ibid.*

“Um dos pormenores que do ponto de vista simbólico e alquímico se torna interessante é aquele em que se vê uma Eva ‘emudecida’ e aprisionada numa espécie de *athanor* transparente, de vidro frágil como a frágil vida humana; essa figura feminina segura na mão uma esfera já quebrada, anunciando o pior, dado que a esfera, o círculo, seria uma das representações da completude e da perfeição.”⁴⁵

A morte e a condenação surgem, nesta obra, como inevitável consequência da luxúria⁴⁶. Este ambiente de parque de diversões sexual, ao ar livre, contrasta com o ambiente discreto e obscuro do *Jardim das Delícias* institucionalizado de Taxandria. Na pintura apenas o lago do meio nos remete para o sítio onde Aimé não encontrou a mãe, por não recordar o seu rosto. Dentro do lago só se encontram mulheres, enquanto os homens se pavoneiam em seu redor, formando, também eles, um círculo que é exterior ao do lago.

No filme de Servais, Aimé Pairel é obrigado, por lei, a visitar o *Jardim das Delícias*, numa tentativa, do Ministro Vergilus, de fazer o jovem desinteressar-se pelo desenho e pela ciência, apesar do protagonista se considerar muito novo para se perder. A disposição arquitectónica do jardim parece favorecer esse sentido de perdição. A vista de cima do interior do edifício que nos é proporcionada no filme, mostra-nos que as escadas formam uma espiral que parece descer ao infinito (ou ao inferno), enquanto a sequência de portas iguais tornam quase impossível o reconhecimento do nível em que se encontram.

O *Jardim das Delícias* encontra-se afastado do centro de Taxandria, o que obriga os interessados a viajar até lá. A viagem sempre foi um dos principais rituais de núpcias⁴⁷ na grande maioria das culturas ocidentais e orientais. O

45 CENTENO, Ivette – *Literatura e Arte*. http://literaturaearte.blogspot.com/2006_03_01_literaturaearte_archive.html

46 Na *Bíblia*, mais concretamente no *Livro do Génesis*, o *Jardim do Éden* é referido como um espaço plantado por Deus, que indica como responsável pela sua manutenção o homem (também criação Sua). No entanto, Deus impõe uma regra ao homem: o único fruto que este não poderia comer seria o da *árvore da ciência do bem e do mal*. Adão e Eva (criada por Deus a partir de uma costela de Adão) ao infringirem essa regra e comendo o *fruto proibido* ficam cientes do bem, do mal, da concupiscência da carne e dos olhos, que, como consequência, lhes faz sentir a vergonha (nomeadamente por estarem despidos). A humanidade ficou, de acordo com a tradição cristã, desprovida da perfeição e de vida eterna, surgindo, assim, a ideia de pecado inato e a inevitabilidade da salvação da condenação à morte.

47 Foi o casamento romano (Roma antiga) que deixou maior legado ao ritual de casamento ocidental (como o anel de noivado e o véu da noiva). Uma das práticas do casamento romano era a lua-de-mel, período de afastamento dos noivos para celebração privada.

afastamento geográfico dos noivos acontece antes ou depois da cerimónia nupcial e serve, principalmente, para nos relembrar do perigo biológico da consanguinidade. Como veremos mais à frente, este afastamento tradicional vem ganhando novos contornos com o uso generalizado das novas teletecnologias de comunicação, provocando, através do telenamoro, o afastamento físico dos próprios elementos do casal.

O Centro de Cartografia (uma cidade de cartógrafos) do álbum *A Fronteira Invisível*, da série *As Cidades Obscuras*, de Shuiten e Peteers, à semelhança do *Jardim das Delícias*, tem a forma de meia laranja e também tem o seu próprio *Jardim das Delícias* (embora mais assumido que o de Taxandria relativamente à sua função). É aí que *Roland de Cremer*, o cartógrafo recém-chegado, protagonista desta obra, encontra uma rapariga que tem, de nascença, um mapa desenhado na pele.

A descoberta da mulher enquanto mapa ou do mapa da mulher, remete-nos, mais uma vez, para a questão da mulher como algo distante, quase inatingível ou, pelo menos, de difícil compreensão.

No Centro trabalham milhares de cartógrafos com um objectivo comum: o de reproduzir tridimensionalmente, numa escala pouco reduzida, uma ampla região do Continente Obscuro. Uma tarefa titânica, semelhante à posta em prática por um certo Império, descrita pelo escritor argentino Jorge Luis Borges em *Sobre o Rigor da Ciência*:

“Naquele Império, a Arte da Cartografia alcançou tal perfeição que o mapa de uma única província ocupava uma cidade inteira, e o mapa do Império uma província inteira. Com o tempo estes mapas desmedidos não bastaram e os Colégios de Cartógrafos levantaram um mapa do Império que tinha o tamanho do Império e coincidia com ele ponto por ponto”⁴⁸.

Tanto o álbum de Shuiten e Peteers como o texto de Jorge Luis Borges exaltam a necessidade humana de compreender o seu espaço físico envolvente e dominá-lo através do reconhecimento dos seus mais ínfimos pormenores. Esse domínio é conseguido pela representação do espaço territorial, a partir do mapeamento topográfico do espaço.

Mas de todas as edições referentes ao mundo das Cidades Obscuras, a mais curiosa será, certamente, *Le Musée A. Desombres*, um catálogo do leilão do espólio do pintor francês do século XIX, Augustin Desombres. O catálogo, lançado na inauguração da exposição *Le Musée des Ombres* em Angoulême, é acompanhado de um CD que contém registos radiofónicos de contactos entre o pintor e as Cidades Obscuras.

“Inspirado no caso real do pintor belga Antoine Wiertz, cujos quadros eram demasiado grandes para poderem ser transportados do estúdio que a cidade de Bruxelas lhe ofereceu, Desombres é a personagem que melhor vai estabelecer a ligação entre dois mundos, mantendo mesmo uma ligação amorosa com Mary Von Rathen, a protagonista de *L’Enfant Penché*”⁴⁹.

No catálogo, Augustin Desombres é apresentado como um pintor com existência real, o que proporcionou a criação de um mito que “enganou mesmo alguns ilustres críticos, que diziam conhecer a obra de Augustin Desombres, um pintor menor do fim do século XIX”⁵⁰.

Segundo Gilles Deleuze, “A memória não está em nós, somos nós que nos movemos numa memória-Ser, numa memória-mundo”⁵¹. Deleuze entende a memória enquanto memória-mundo, conceito que excede a lembrança. O mundo torna-se memória, os passados e o presente mesclam-se, o que ajuda à

49 LAMEIRAS, João Miguel; SANTOS, João Ramalho – *As Cidades Visíveis*. Lisboa: Edições Cotovia e Bedeteca de Lisboa, 1998, p. 102.

50 *Idem*.

51 DELEUZE, Gilles – *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

construção de uma territorialidade que vai muito além dos espaços físicos (os lugares de memória que compõem a memória colectiva).

Neste sentido, podemos analisar as personagens de Shuiten e Peteers, nomeadamente Augustin Desombres, como catalizadores de sentimentos que nos remetem para diferentes tempos e diferentes sítios. Por outro lado, por vezes, a percepção e a distinção do que é real e do que é ficção é dificultada pela relação que fazemos entre as coisas e o espaço onde são apresentadas.

Esta série transcendeu o seu suporte original, explorando as mais diversas formas de registo, chegando inevitavelmente à Internet, onde a noção de espaço é substituída pela noção de tempo, onde a territorialidade é construída independentemente de quaisquer referências espaciais geográficas.

No universo paralelo da Internet, o contacto virtual com alguém que se encontre do outro lado do mundo depende, exclusivamente, da velocidade do *modem* usado, ou seja, é apenas uma questão de *tempo* (pouco). Este processo acelera e virtualiza a deslocação no espaço, tendo em conta que a viagem na Internet não implica qualquer movimento físico. Tudo isto faz com que a ideia de ciberespaço se consolide enquanto algo que não pertence ao mundo real, sendo, de certa maneira (tendo em conta a ideia anterior da memória-mundo, que excede a lembrança), um espaço-memória-mundo:

“A ideia de ciberespaço como um lugar imaterial, um espaço para a mente, onde seria possível libertar-se da prisão do corpo físico, foi muito importante na década passada. O ciberespaço era visto como um lugar alternativo, desconectado do mundo real”⁵².

Esta noção de algo que não pertence ao mundo real, que surge como um espaço geográfico paralelo, que não está, ou pelo menos não está totalmente mapeado (embora o estudo da conectividade física da Internet esteja em permanente evolução), encontra-se bem presente no filme de Servais. Onde,

52 SILVA, Adriana Araújo de Sousa – *Nômades de um espaço híbrido*. <http://users.design.ucla.edu>

inclusivamente, como já verificámos, existe um contágio entre personagens e objectos dos dois universos.

2.5. TEMPO PARALELO

No conto *Tlon, Uqbar, Orbis Tertius* de Jorge Luis Borges, o autor constrói um mundo paralelo imaginário que invade o mundo físico real. Tudo começa com a descoberta de um pequeno artigo sobre *Uqbar* em *The Anglo-American Cyclopedica*. Borges, enquanto narrador e protagonista da história, fica fascinado e inicia uma intensa pesquisa que culmina com a descoberta ocasional, vários anos depois, do volume XI de *A First Encyclopedia of Tlon*. Por fim, acaba por encontrar objectos descritos nesses livros, que contêm descrições geográficas, culturais e filosóficas deste universo paralelo.

A descrição da região de Tlon coincide, na perfeição, com a descrição da Taxandria moderna da era pré-cataclismo:

“(…) conjectura-se que este *brave new world* seja obra de uma sociedade secreta de astrónomos, de biólogos, de engenheiros, de metafísicos, de poetas, de químicos, de algebristas, de moralistas, de pintores, de géometras (...) dirigidos por um obscuro homem de génio. Abundam indivíduos que dominam estas disciplinas diversas, mas não os capazes de invenção e menos ainda os capazes de subordinar a invenção a um rigoroso plano sistemático. Esse plano é tão vasto que a contribuição de cada escritor é infinitésima. Ao princípio julgou-se que Tlon era um mero caos, uma responsável licença da imaginação; agora sabe-se que é um cosmos e que foram formuladas as íntimas leis que o regem, embora de modo provisório”⁵³.

53 BORGES, Jorge Luis – *Ficções*. Lisboa: Visão, 2000. Coleção Novis; 13, p. 13 e 14.

Parece evidente a influência de Borges na construção do passado de Taxandria feita por Schuiten & Peeters. Não será, portanto, exagerado imaginar que Tlon⁵⁴ é Taxandria e que, provavelmente, a mudança de nome se deve ao corte radical da última com o seu passado. Inclusivamente, alguns pensadores de Tlon, já prevêem, o Eterno Presente, a condição temporal da qual Taxandria padece:

“Uma das escolas de Tlon chega a negar o tempo: raciocina que o presente é indefinido, que o futuro não tem realidade senão como esperança presente, e que o passado não tem realidade senão como recordação presente”⁵⁵.

Uma outra descrição da percepção do tempo em Tlon mostra-se profundamente cinematográfica, se tivermos em conta que no cinema (conforme verificámos no capítulo anterior) o tempo é espaço e, por isso, um corte temporal é sugerido por uma alteração espacial, sendo o próprio tempo cinematográfico também o Eterno Presente: “(...) não concebem que o espacial perdure no tempo. A percepção de uma fumarada no horizonte e depois do campo incendiado e depois do charuto meio apagado que produziu o fogo é considerada uma associação de ideias.”⁵⁶

Apesar do filme de Servais não se referir ao passado de Taxandria (Taxandria moderna do pré-cataclismo), podemos encontrar várias características comuns ao conto de Borges e à obra cinematográfica do realizador belga. Ambas se movimentam numa fronteira delicada entre ficção e realidade, que fragiliza a percepção do leitor/espectador em relação ao início e ao fim de dois mundos: um mundo real e um mundo paralelo. As próprias topografias de Taxandria e Tlon são nubladas, o que significa que têm, portanto, aptidões transfronteiriças.

Estes dois lugares surgem, assim, como alternativa à realidade e, como tal, as concepções espaciais e geográficas a que se referem não encontram par em noções pré-estabelecidas. Numa primeira análise poderão parecer caóticos e inesperados, no entanto, quando examinados com cuidado, mostram-se rigorosos e cuidadosamente legislados, frutos do idealismo de projectos sistemáticos.

⁵⁴ Em *Le Guide des Cites* (editado pela Casterman em 2002) é referido que *la porte d'Uqbar*, bem conhecida em Tlon, pode ser encontrada também em Mylos (Cidade Obscura).

⁵⁵ BORGES, Jorge Luis – *Ficções*. Lisboa: Visão, 2000. Coleção Novis; 13, p. 16.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 15.

Tlon e Taxandria ultrapassam a ideia de lugar imaginário e transcendente e invadem o mundo real, contaminando-o com objectos que, vindos de mundos alternativos, parecem precipitar a fusão entre ficção e realidade, anulando de vez os seus limites, transformando o mundo real numa outra coisa. No entanto, o inverso nunca acontece. Tlon nunca foi visitada e aparentemente quase nada se sabe sobre esta região, não existindo, assim, nenhuma influência do mundo real sobre este lugar.

Aqui reside uma diferença fundamental entre Tlon e Taxandria (do filme de Servais): as visitas do príncipe Jan a Taxandria. O farol de Karol serve de passagem entre dois mundos, mas as visitas, de objectos ou personagens, são bilaterais. No entanto, o príncipe Jan e o faroleiro Karol são onnipresentes em Taxandria e não interferem na narrativa. Não têm, portanto, qualquer ímpeto de mudança do universo taxandriano.

2.6. REPRODUÇÃO MECÂNICA

Taxandria vive atemorizada pela duplicação de objectos, afinal, essa foi a origem do *grande cataclismo*, a causa do pior momento da sua *história* (palavra proibida em Taxandria). Por essa razão, faz tábua rasa do passado, no intuito de eliminar qualquer resquício de memória da modernidade da presente sociedade taxandriana. Esse medo constante é materializado, no filme de Servais, pela *câmara obscura*, uma máquina capaz de reproduzir a realidade, que se encontra fechada a sete chaves no *salão das máquinas proibidas*.

A câmara obscura é um dos objectos taxandrianos que, como acabámos de verificar no ponto anterior, invadem o mundo real. Isto acontece quando, numa atitude *voyeur*, o príncipe Jan espreita por uma fechadura de um compartimento do Farol de Karol e vê uma *câmara obscura*, igual à encontrada por Aimé Pairel e semelhante a uma máquina fotográfica dos finais do século XIX. No filme, a *câmara obscura* é o símbolo da modernidade.

Segundo alguns historiadores de arte, o aparecimento da fotografia, no final do século XIX, vai libertar a pintura, e outros suportes, da tendência

institucionalizada para a reprodução da realidade, provocando, assim, de certa maneira, o despoletar do Modernismo na esfera da arte. Ao assumir-se como autoridade para retratar a realidade, a fotografia liberta a pintura para tendências menos figurativas e vai assumir a sua condição natural de suporte bidimensional. Poderíamos dizer que a fotografia, enquanto inovação tecnológica na infraestrutura, deixou para trás as tradições superestruturais da esfera da arte⁵⁷. A reprodução técnica vinha substituir a obra de arte original e artesanal.

Também a reprodução das próprias obras de arte ficam a cargo da fotografia. A rapidez e eficácia mecânica da captação da imagem pela objectiva fotográfica vem substituir a morosa reprodução manual. Além disso, a fotografia vem possibilitar a aproximação da arte ao espectador, transportando a sua reprodução para lugares onde o original não pode chegar, aumentando, consideravelmente, a sua popularidade.

De acordo com Walter Benjamin⁵⁸, as novas técnicas de reprodução, embora possam deixar intacto o conteúdo da obra de arte, desvalorizam-na naquilo que a diferencia dos objectos banais: a sua unicidade e autenticidade. “Mesmo na reprodução mais perfeita falta uma coisa: o aqui e agora”⁵⁹. A autoridade e autonomia das obras de arte originais deriva da sua irreprodutibilidade, que lhes confere uma “aura” que rodeia os objectos de arte, tornando-os autênticos por serem únicos e insubstituíveis.

Esta ideia de *aqui e agora* ausente na fotografia, enquanto reprodução de um objecto artístico, pode ser usada para ajudar a definir a condição Taxandriana, cuja temporalidade se refere a um *aqui e agora* elástico, permanente, oposto do *aqui e agora* momentâneo que antecede o *aqui e agora* seguinte. Neste *aqui e agora* elástico, a reprodução de *objectos banais* e cristalização de momentos, através da fotografia, torna-se redundante.

No entanto, em Taxandria, a *câmara obscura* vai provocar um ponto de viragem político e social, reassumindo o seu papel de instrumento reprodutor do real,

57 Os termos infra-estrutura e superestrutura são aqui utilizados conforme foram definidos por Karl Marx relativamente à fórmula estrutural do *Materialismo Dialéctico*.

58 BENJAMIN, Walter – *A Obra de Arte na Era da sua Reprodução técnica*. In Geadá, Eduardo, Org. – *Estéticas do Cinema*, Lisboa, Publicações Dom Quixote, 1985.

59 *Ibid.*, p. 77.

proibido pelo regime do Eterno Presente. A fotografia dos Príncipes Filipus Sete barra Oito tirada por Aimé Pairel, vem revelar uma triste realidade: o Príncipe de duas cabeças afinal não passa de um cadáver mumificado, conservado pelo governo de Taxandria, para garantir a continuidade da ordem estabelecida. A fotografia acaba, inclusive, por ser reproduzida em massa no jornal *Presente*, precipitando a queda do regime. A imagem fotográfica serviu para confirmar uma morte, ou melhor, duas: a dos Príncipes e a do regime do Eterno Presente. A relação da fotografia com a morte leva-nos à temática da substituição do original pelo duplo, neste caso como forma de eternizá-lo:

“Não é de forma alguma um acaso o facto de o retrato ter desempenhado um papel central nos primeiros tempos da fotografia. No culto da recordação dos entes queridos, afastados ou desaparecidos, o valor de culto da imagem encontra o seu último refúgio. Na expressão fugidia de um rosto humano nas fotografias humanas emana pela última vez a aura”⁶⁰.

Segundo Régis Debray⁶¹, o nascimento da imagem está directamente relacionado com a morte, como meio de prolongar a vida. Assim, quanto mais presente estiver a morte na vida cultural e social do homem, maior será a importância da imagem. A ideia de que a imagem origina reacções e emoções naqueles que a contemplam e de que a sua simples presença é geradora de perturbações, é ilustrada, pelo autor, na história do imperador chinês que ordenou que apagassem a cascata pintada no muro do seu palácio porque não conseguia dormir com o barulho. A representação da realidade torna-se a própria realidade.

Ainda segundo Debray, na antiga Roma Imperial o enterro do imperador era substituído por uma complexa cerimónia fúnebre que se centrava na incineração do seu duplo que, durante sete dias, havia estado rodeado de médicos e carpideiras.

60 BENJAMIN, Walter – *A Obra de Arte na Era da sua Reprodução técnica*. In Geada, Eduardo, Org. – Estéticas do Cinema, Lisboa, Publicações Dom Quixote, 1985, p. 87.

61 DEBRAY, Régis – *Vida e Morte da Imagem*. Petrópolis: Vozes, 1994.

“A imago não é uma aparência enganadora, nem estes funerais são uma ficção: o manequim do defunto é o cadáver (a tal ponto que colocavam um escravo ao lado do manequim de Pertinax para afugentar as moscas com um leque).”⁶²

A corte francesa retoma esta tradição do duplo. O corpo do rei deveria ficar exposto durante quarenta dias, por isso, independentemente dos processos de embalsamento, a imagem exacta do soberano defunto, adornada e com as insígnias do poder, era imprescindível. “Essa imago é um hipercorpo, activo, público e irradiante”⁶³.

Para Paul Virílio⁶⁴, a paragem no tempo no instante fotográfico pode ser igualmente experienciada no instante real do directo televisivo. De acordo com o ensaísta, actualmente, o ecrã televisivo que serve de receptor das emissões de televisão em tempo real, funciona como um filtro *monocrónico* que, evidentemente, não está relacionado com os filtros monocromáticos utilizados pelos fotógrafos para que registem uma imagem numa só cor. Este filtro monocrónico mostra-nos apenas o presente, um presente intensivo que já não pertence ao tempo cronológico convencional constituído por passado, presente e futuro, mas sim a um tempo *cronoscópico*, que pode ser subexposto, exposto e sobre-exposto⁶⁵:

“Sob a iluminação da luz indirecta dos ecrãs e outras régies da transmissão óptico-electrónica dos acontecimentos, o tempo da sucessão cronológica esbate-se em benefício de um tempo de exposição instantâneo e cronoscópico.”⁶⁶

Este tempo *cronoscópico* apresentado por Virílio, que já não se divide em passado, presente e futuro, parece corresponder ao Eterno Presente taxandriano.

62 DEBRAY, Régis – *Vida e Morte da Imagem*. Petrópolis: Vozes, 1994., p. 25.

63 *Ibid.*

64 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

65 Termos fotográficos referentes a uma imagem demasiado iluminada (sobre-exposta) ou a uma iluminação deficiente (subexposta).

66 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

Podemos, inclusivamente, encontrar particularidades na utilização das palavras em Taxandria que indicam isso mesmo. Em Taxandria, a palavra *amanhã* foi substituída por *o novo exactamente agora*. A multiplicação do *exactamente agora* em *último exactamente agora*, *exactamente agora* e *novo exactamente agora* atenua a duração da sucessão cronológica e encaixa perfeitamente na noção de subexposto, exposto e sobre-exposto do directo televisivo.

O tempo instantâneo do directo em televisão é o presente e o ecrã da televisão funciona como um filtro que resume os eventos televisivos ao presente. No entanto, apesar do tempo *cronoscópico*, apresentado por Virilio, corresponder ao tempo taxandriano, relativamente à sucessão cronológica clássica, este atinge esse patamar (Eterno Presente) pela apresentação instantânea de conteúdos. Esta aniquilação do espaço transforma *a aqui e agora* em *agora* e *em todo o lado*. O *movimento* mecânico típico do Modernismo vê-se, assim, ultrapassado pela *velocidade* incrível da telepresença pós-moderna.

2.7. A NÃO-MODERNIDADE

A inacessibilidade da autoridade superior de Taxandria parece saída dos romances *O Processo* e *O castelo* de Franz Kafka. A dificuldade angustiante que tanto Aimé como Aimé Pairel sentem ao tentar comunicar com os Príncipes fundadores Filipus Sete Barra Oito, são apanágio de uma infra-estrutura burocrática sem rosto, legada ao mundo ocidental pelo Império Austro-Húngaro.⁶⁷

O poder anónimo, onde a figura do imperador se encontra ausente, é um tema recorrente na obra de Kafka. O desaparecimento desta figura implica que a estrutura do poder (e a consequente subordinação dos seus súbditos) tem de ser mantida através da burocracia, que vai separar os meios administrativos dos bens próprios dos agentes da administração. Deste modo, o império será eterno,

⁶⁷ Durante grande parte da sua vida, Kafka foi um funcionário do império austro-húngaro. A experiência quotidiana do modo burocrático de funcionamento deste império e dos seus paradoxos legais, sociais e constitucionais, levaram o autor a criar um mundo simultaneamente ficcional e real, assombrado pela burocracia.

até que alguém descubra que, afinal, o Imperador (ou os Príncipes fundadores) faleceu.

O universo de Taxandria está estigmatizado por um conflito interior sustentado por uma identidade nebulosa e dominado pelo pesadelo burocrático. Esta angústia é alimentada por uma decadência física que se projecta no urbanismo. Aimé e Aimé Pairel exploram o universo labiríntico taxandriano sempre com o peso da perseguição (a raia a paranóia) nos ombros.

Em Taxandria, a superestrutura está proibida de evoluir e a infra-estrutura não existe. Porém, relativamente à Taxandria do pré-cataclismo, a que vamos chamar Tlon (pelas razões apresentadas na parte anterior *Tempo Paralelo*) para melhor diferenciar o passado do Eterno Presente, as tradições superestruturais lançaram-se num esforço de inovação ao ritmo dos progressos infra-estruturais da modernidade tecnológica. Tlon desapareceu na busca do progresso científico a alta velocidade. Essa busca era inevitavelmente terminal.

Por oposição a Tlon, que avançou para a auto-aniquilação, Taxandria constrói uma identidade anti-moderna:

“(…) é preciso primeiro descobrir o outro, depois nos excluirmos dele, constituindo-nos, portanto, como o não-outro, o não-ele, nós. A modernidade é o outro, a nossa época seria o outro do outro, altrimentes que modernidade, a não-modernidade, a-, anti-, contra-, pós-modernidade”⁶⁸.

O Pós-Modernismo identifica-se com algo que já não é moderno, mas pode adquirir dois sentidos opostos: implica um conhecimento total do moderno que é superado por uma nova era ou, pelo contrário, resiste e obscurece o sentido de Modernismo.

A Tlon moderna entra em guerra consigo própria e torna-se, inevitavelmente, a Taxandria pós-moderna, que apela à morte da experimentação e ao conservadorismo obscuro. “A não-modernidade tornou-se a metafísica dominante”⁶⁹.

68 GOMES, Wilson – *Sala 8*. www.facom.ufba.br/sala_de_aula/sala8.html.

69 *Ibid.*

Como verificámos, em Taxandria a palavra *amanhã* foi substituída por *o novo exactamente agora*, de modo a vincar o sentido de eternidade enquanto negação da vingança de Cronos⁷⁰. A origem latina de moderno é *modo*, que significa *exactamente agora*, o equivalente à palavra *hoje* em Taxandria.

Segundo Jean-François Lyotard, deste dilema do *exactamente agora* resulta uma possível definição de Pós-Modernismo enquanto negação do *exactamente agora* precedente. Este Pós-Modernismo não se identifica como uma continuação natural do moderno, rompe com a tradição modernista de fé absoluta no progresso que, afinal, pode ser maligno.

O livro *Taxandria: História do Grande Cataclismo*, encontrado por Aimé, indica-nos que os governantes de Tlon (Taxandria pré-diluviana) apostaram em alastrar os seus conhecimentos científicos a outras regiões e a outros povos, para que estes pudessem evoluir rapidamente e, assim, acompanhassem a modernidade, onde o trabalho humano é feito melhor e mais rapidamente por máquinas.

Podemos assim concluir que este Pós-Modernismo anti-moderno taxandriano se insurge contra a ciência, renegando a obsessão humana de controlar o tempo, de ganhar tempo ao tempo através do uso da tecnologia. A Taxandria pós-diluviana inicia uma era completamente nova, encontra a oportunidade e a necessidade de romper com as instituições tradicionais da sua sociedade, bem como com as suas forças económicas produtivas, no intuito de encontrar uma nova maneira de estar e pensar.

No entanto, este rompimento com a modernidade acaba por se resumir a uma tentativa de recalcamento do passado e não de superá-lo. O desenvolvimento tecnológico pré-diluviano (que se tornou descontrolado e ganhou vida própria) é, agora, considerado uma enfermidade e a ideia de progresso deixou de fazer sentido. A Taxandria pós-moderna anti-moderna não considera o progresso uma necessidade ou um contributo para o bem-estar social, apenas um meio de destabilização da ordem e da calma.

70 Numa altura em que os homens ainda tinham duas cabeças, quatro braços, quatro pernas e dois sexos, o Deus Cronos lançou sobre eles a sua ira cortando-os ao meio. Ao ver que mesmo dividido em dois o ser humano continuava rebelde e traidor, Cronos arquitectou a maior de todas as vinganças: inventou o tempo e aprisionou nele, para sempre, a humanidade.

2.8. A MÁQUINA ENCRAVADA II

Taxandria incorporou o Universo Obscuro até ao momento do grande cataclismo, altura em que abarcou uma dimensão espaço-temporal peculiar. Dimensão essa que é sustentada por um dogma imposto por um poder administrativo invisível e que se reflecte não só psicologicamente (na maneira de estar, agir e pensar dos taxandrianos), como também fisicamente (no seu urbanismo, nos objectos do quotidiano, nas máquinas que já não operam).

A inércia taxandriana espelha a sua condição temporal: o Eterno Presente. Nada funciona, logo, tudo funciona numa eterna perfeição que condena tudo o que possa, de algum modo, recordar o período pré-diluviano. Ou seja, tudo o que ponha em causa a ordem e o repouso, principalmente tudo o que, directa ou indirectamente, se relacione com a ciência e a tecnologia.

O *grande cataclismo* marca o aparecimento de uma nova era em Taxandria. Essa nova era é caracterizada pelo aparecimento de mudanças fundamentais ao nível da superestrutura. Mudanças que vão implicar alterações na percepção do espaço e do tempo por parte dos taxandrianos. Por sua vez, essa nova percepção é experienciada pelo leitor/espectador a partir das vivências das personagens protagonistas das obras.

O surgimento de uma nova era é evidenciado por transformações na produção, no pensamento e no olhar em relação às coisas. A Taxandria não-moderna reclama a extinção da supremacia e do controlo do tempo sobre a sua vida. Reclama morar num presente eterno, onde não existe ontem nem amanhã.

Tendo esta noção do tempo taxandriano como pano de fundo, podemos colocar a questão pela qual as obras de Servais e Schuiten & Peeters foram analisadas: se cada era estabelece um certo modo de experienciar o tempo através dos seus instrumentos característicos e das afinidades construídas entre as diferentes esferas (social, política, económica, cultural e artística), então, actualmente, tendo em conta a ascensão da telecultura e da hiper-realidade, será a dimensão temporal contemporânea o Eterno Presente?

CAPÍTULO 3

TAXANDRIA NA CONTEMPORANEIDADE

3.1. O VIAJANTE URBATECTO

Tanto o Príncipe Jan como Aimé se tornam viajantes, embora de maneiras diferentes. O Príncipe é um viajante onnipresente que não interfere no desenrolar da acção através das suas visitas ao universo paralelo de Taxandria por intermédio do farol de Karol. Aimé, ao encontrar o livro *Taxandria: História do Grande Cataclismo*, torna-se primeiro um viajante no tempo por descobrir o passado proibido de Taxandria e depois um viajante no espaço, atrevendo-se a fugir para Marinum a fim de procurar as últimas páginas da *História do Grande Cataclismo*, sem se aperceber de que a sua fuga já estava prevista nas últimas páginas desse livro.

Para a manutenção da ordem ditatorial de Taxandria, um viajante representa um perigo tão grande, ou maior, que uma imagem⁷¹. Se as imagens guardam memórias do passado, viajar proporciona uma nova percepção espacial (e talvez cultural e social, embora não haja referência a outras comunidades no *País do Eterno Presente*). Transforma a relação do viajante com o espaço físico, promovendo uma nova relação com o real, redefinindo-o. O diário encontrado por Aimé assume a função de mapa, que lhe indica o caminho da liberdade (o mar de Marinum): “Ao percorrer territórios desconhecidos e mapear o espaço, o viajante contribui para a definição do que pertence ao real (e habita o espaço físico) e do que faz parte do imaginário (e habita o espaço mental)”⁷².

Uma outra obra onde a relação do viajante com a distinção entre espaço físico e espaço mental está bem presente é *As Cidades Invisíveis* de Italo Calvino. No entanto, também aqui, à semelhança do que acontece em *As Cidades Obscuras*, a linha de separação entre ficção e realidade não tem contornos bem definidos. Na parte introdutória da obra podemos ler o seguinte:

71 Em Taxandria, todas as imagens são proibidas. As figuras foram recortadas das pinturas, as esculturas cobertas por lençóis e o único jornal em circulação (*Presente*) só contém palavras. Relógios e qualquer outro tipo de máquina foram igualmente abolidos. No filme de Servais, Aimé encontra uma máquina fotográfica (câmara obscura). Esse é um momento do *plot point* da narrativa (no filme, já que Shuiten e Peeters alteraram as personagens e a história). Graças à câmara obscura, Aimé irá descobrir o segredo dos Príncipes Filipus Sete Barra Oito.

72 SILVA, Adriana Araújo de Souza – *Nômades de um espaço híbrido*. <http://users.design.ucla.edu>

“Nada garante que Kublai Kan acredite em tudo o que diz Marco Pólo ao descrever-lhe as cidades que visitou nas suas missões, mas a verdade é que o imperador dos tártaros continua a ouvir o jovem veneziano com maior atenção e curiosidade que qualquer outro enviado seu ou explorador”⁷³.

Era quase impossível para Kublai Kan distinguir se tais cidades existiam de facto ou se eram produto da imaginação de Marco Pólo. O mesmo aconteceu com relatos medievais de monstros marinhos que, à medida que o espaço foi sendo recriado em mapas a partir das grandes navegações dos descobrimentos, acabaram por desaparecer.

Uma d’*As Cidades Invisíveis* mais intrigante é Zora, a cidade que, tal como Taxandria, parou no tempo e, por isso, possivelmente passou para uma realidade paralela. No relato de Marco Pólo pode ler-se:

“Mas foi inutilmente que parti em viagem para visitar a cidade: obrigada a permanecer imóvel e igual a si própria para melhor ser recordada, Zora estagnou, desfez-se e desapareceu. A terra esqueceu-a”⁷⁴.

Essa é a condição de Taxandria: a eterna estagnação. Rejeita o passado e o futuro, ambos sinónimos de progresso e modernidade.

Para Michel Maffesoli⁷⁵, a força do viajante em relação ao poder instituído deve-se ao facto deste ser “testemunha de um ‘mundo paralelo’, no qual o sentimento, sob suas diversas expressões, é vagabundo, e no qual a anomia tem força de lei”⁷⁶. Assim, a figura do viajante torna-se desconfortante para o poder organizador, que vela pela manutenção da ordem. O organizador sensato e prudente afasta aquele ou aquilo que seja imprevisível. Maffesoli refere, ainda, que esta desconfiança pode ser encontrada no antigo Império romano:

73 CALVINO, Italo – *As Cidades Invisíveis*. Lisboa: Editorial Teorema, 1996, p. 9.

74 *Ibid.*, p. 20.

75 MAFFESOLI, Michel – *Sobre o Nomadismo, Vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

76 *Ibid.*, p. 43.

“(...) seu medo do bárbaro vem do fato de que ele é nômade, de sua ‘aptidão ao movimento’. Ainda que nesse caso o que há é a fobia da mudança e daquilo que se move. O bárbaro vem perturbar a quietude do sedentário. Potencialmente representa ele o deflagrar, numa palavra, o advento do imprevisível”⁷⁷.

A metáfora do bárbaro revela a ameaça deste *mundo paralelo* que antecede a sociedade sedentária e que ainda permanece arquivado na sua memória, embora seja tão temido. No entanto, desde a Antiguidade que o viajante é decisivo para o desenvolvimento e cruzamento cultural das cidades. Alexandria e Constantinopla são disso um bom exemplo. Mas em Taxandria o sedentarismo é considerado um valor moral, um princípio constitutivo de uma comunidade obcecada pela ordem. Aimé, ao decidir descobrir o mar, rompe todos os regulamentos e decretos estabelecidos.

Aimé torna-se um nômade⁷⁸, conceito que normalmente tem uma conotação negativa atribuída por valores pré-concebidos aos ciganos, sem-terra, sem-tecto ou fugitivos. Para Michel Maffesoli⁷⁹, a forma de Estado moderna preocupa-se permanentemente em abolir o nomadismo, considerado como resquício de um modo de vida arcaico. Este medo da errância do poder político é uma das principais características do modo de estar Taxandriano. Afinal, o sonho da aventura desmancha a consistência institucional:

“Desarticulando o que está estabelecido quanto a coisas e gentes, o nomadismo é a expressão de um sonho imemorial que o embrutecimento do que está instituído, o cinismo económico, a reificação social ou o conformismo intelectual jamais chegam a ocultar totalmente”⁸⁰.

77 MAFFESOLI, Michel – *Sobre o Nomadismo, Vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Record, 2001, p. 43.

78 Deleuze e Guattari na obra *Mil platós – capitalismo e esquizofrenia* referem que a figura do nômade não implica uma ausência de território. O território do ser nômade é constituído pelos seus trajectos. Ao deslocar-se de um ponto para outro, o nômade percorre trajectos habituais tendo sempre em conta esses pontos de partida e chegada (pontos de água, de reunião, de estância). Um ponto no percurso nômade apenas existe enquanto alternância, enquanto lugar de abandono, porque embora os pontos estabeleçam trajectos, estão sujeitos aos trajectos por eles estabelecidos.

79 MAFFESOLI, Michel – *Sobre o Nomadismo, Vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

80 *Ibid.*, p. 41.

Também Aimé Pairel (protagonista do filme) se torna um fugitivo. O seu inconformismo e interesse proibido pela ciência, leva-o a imaginar, desenhar e criar uma máquina voadora que parece sair de um conto de Júlio Verne.

Se para Aimé o mar representa a liberdade, o fascínio de Aimé Pairel é voar. O céu é a sua conquista. É nessa altura que dois mundos se encontram: Aimé Pairel e Ailée (originários de um universo paralelo) voam⁸¹ por cima do Príncipe que viaja de regresso a casa. Voam de regresso ao *tempus fugit*.

O mundo paralelo de Taxandria é anacrónico, caótico mas coerente e evoluiu (até à altura do grande dilúvio) no sentido das previsões científicas de Júlio Verne. O aparelho voador de Aimé Pairel parece retomar a antiga engenharia da Taxandria pré-diluviana pondo, assim, o ponto final à era do Eterno Presente. Mas tendo em conta que o objectivo primeiro de qualquer tecnologia é *poupar* tempo, não será a própria tecnologia um meio que nos empurra em direcção ao Eterno Presente? E o desejo obsessivo de domínio do tempo não provocará uma alteração da nossa percepção cronológica?

3.1.1. O VIAJANTE URBATECTO: RETENÇÃO GEOGRÁFICA E NEO-NOMADISMO

A figura do viajante, enquanto ser nómada, parece estar directamente relacionada com esta nova percepção temporal se for observada do ponto de vista das novas tecnologias. Segundo Pierre Lévi⁸², a cultura nómada é reinventada pela virtualização, não enquanto regresso às origens errantes do homem, mas por construir um meio de interacções sociais com relacionamentos menos estagnados e adormecidos.

Essas interacções constroem-se sem necessidade de uma aproximação física concreta que resulta numa aproximação geográfica virtual. No entanto, segundo o autor: “A imaginação, a memória, a presença, o conhecimento, a religião são

81 Esta solução para final de filme já havia sido utilizada por Servais na animação *Sirene*, de 1968, onde o casal protagonista voa, num barco, em direcção ao infinito.

82 LÉVY, Pierre – *O que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34, 1995.

vectores de virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da informatização e das redes digitais”⁸³.

À semelhança do que acontece com a Internet, uma rede ferroviária provoca uma aproximação geográfica virtual entre as cidades e as regiões ligadas pelas linhas do comboio. Mas provoca também um afastamento das cidades que não pertencem a essa rede (em relação às cidades desse grupo). Para as pessoas que não andam de comboio, as distâncias antigas continuam imaculadas. No filme *Taxandria* e no álbum *Memórias do Eterno Presente* esta ideia de afastamento está representada pela presença ostensiva de linhas de eléctricos e comboios que deixaram de funcionar. Em *Taxandria* as distâncias voltaram a ser virgens aquando da proibição tecnológica. No entanto, Aimé (protagonista do álbum) para chegar a Marimum utiliza o trilho do caminho-de-ferro, como que a recuperar a antiga aproximação legada pela rede ferroviária.

A redução da extensão espacial devido a aceleração dos meios de transporte parece inevitável numa época onde a figura do viajante, enquanto legítimo descendente dos exploradores, se desvanece surgindo em seu lugar o turista, que não percorre distâncias efectivas, apenas coleciona locais ou imagens desses locais (através da utilização ostensiva de câmaras fotográficas, câmaras de vídeo e telemóveis), as provas que indiciam uma estadia não virtual.

Os meios de telecomunicação⁸⁴ não só concretizam a retenção espacial, anulando as distâncias geográficas, como a duração da transmissão de informação, tornando a recepção de mensagens e imagens audiovisuais instantânea. Mas poderá esta retenção espacial, resultante da utilização de meios de transporte cada vez mais rápidos e das teletecnologias, provocar uma extensão temporal?

Segundo Paul Virilio⁸⁵, a revolução dos transportes de massa do século XIX e a revolução das transmissões no século XX, provocaram uma mutação que afecta simultaneamente o espaço público e o espaço doméstico, de tal modo que ficamos na incerteza em relação à sua própria realidade visto que, actualmente, a urbanização clássica do *espaço real* sucumbe a uma urbanização do *tempo*

83 LÉVY, Pierre – *O que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34, 1995, p. 20.

84 Vias e dispositivos de envio e/ou recepção de informação à distância. O prefixo grego *tele* significa *ao longe* ou *à distância* e a palavra *comunicação* deriva do latim *communicare* (tornar comum ou partilhar).

85 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

real através do crescimento das tecnologias de tele-acção. É disso exemplo a domótica que, entre muitas outras coisas relacionadas com o controlo do lar, actualmente permite, através de um telemóvel, visualizar quem está a bater à porta de sua casa, falar com essa pessoa e abrir-lhe a porta, independentemente de estar ou não em casa.

A tele-acção instantânea e o *instante real* acarretam vários paradoxos e problemas normalmente relacionados com os conceitos de atopia e utopia, actualmente designados por teletopia⁸⁶. Assim, a telepresença ou a reunião à distância, implica estar simultaneamente em dois espaços, lá e cá. Este suposto tempo real torna-se, então, um espaço-tempo real, onde algo aconteceu, onde algo teve lugar, embora esse lugar seja o não-lugar, o lugar virtual ou o *telelugar*:

“A virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar (graças às interacções em tempo real por redes electrónicas, às transmissões ao vivo, aos sistemas de telepresença), continuidade de acção apesar de uma duração descontínua (como na comunicação por secretária electrónica ou por correio electrónico). A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo.”⁸⁷

Taxandria pré-diluviana também procurava, embora não dominasse a *telepresença*, esta possibilidade de estar lá e cá simultaneamente. Essa era a intenção de Irina, a mulher do presidente Thadeus Brentano, quando propôs à *Academia das Ciências* o projecto de duplicação humana, com o intuito de estender os conhecimentos científicos e tecnológicos que dominavam a outras regiões. Esta solução encontrada por Irina, independentemente dos problemas éticos e morais que acarreta, resolve um outro problema que a *telepresença* acarreta: a ausência de tactilidade.

86 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

87 LÉVY, Pierre – *O que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34, 1995, p. 21.

Actualmente, as faculdades perceptivas humanas estão a ser transferidas para sensores, detectores e receptores que superam o problema da ausência de taticidade à distância, facilitando a tele-acção. Os processos de teletransmissão e teledifusão ganham, assim, uma dimensão nova, onde o telecomando terá certamente funções muito mais abrangentes.

Estas novas tecnologias, nomeadamente a do sinal de vídeo digital, poderão interferir com a natureza do indivíduo, com o seu corpo físico, pelo facto do ordenamento territorial e geográfico ceder lugar, cada vez mais, a um controlo não-material dos meios (pela televigilância, por satélites de telecomunicações e por informação transmitida por cabos de fibra óptica) que culmina no corpo do homem, um homem-interactivo prestes a tornar-se um homem-interface.

Se a condição de viajantes dos protagonistas das obras em estudo potencia a reconstrução da sua relação com um espaço físico específico e se a figura do viajante pode contribuir para a transformação da percepção do tempo e do espaço, que dizer então do corpo-terminal do homem contemporâneo que parece sintetizar em si próprio todo o espaço geográfico?

“De facto, a urbanização do tempo real é antes de mais a urbanização deste corpo próprio, ramificado em diversos interfaces (teclado, ecrã catódico e luva ou fato de dados...), próteses que fazem de uma pessoa válida, superequipada, o equivalente de um inválido equipado.”⁸⁸

Na sequência da revolução dos transportes que difundiu amplamente a utilização de veículos automóveis colectivos e individuais, a revolução de transmissões que estamos a viver actualmente prepara-nos o derradeiro veículo: o *veículo estático audiovisual*, que surge no seguimento do comportamento estático do *novo viajante*, o homem-interactivo. Saltamos, então, da persistência da retina estudada por Wertheimer em 1912, que nos provoca a ilusão de movimento através do fenómeno Phi, para “a persistência do corpo desse homem

88 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

terminal”⁸⁹ que permite a mobilidade da ilusão do mundo, sendo o próprio corpo do *viajante* o “último território urbano”⁹⁰.

Como vimos anteriormente, Aimé Pairel e Ailée, no final do filme de Servais, viajam num veículo voador. Essa primeira viagem aérea obriga necessariamente as personagens a modificar a sua concepção da paisagem e do meio ambiente. O mesmo terá acontecido aos irmãos Wright na praia de Kitty Hawk quando, apesar da queda, conseguiram executar um voo, que é considerado, por alguns historiadores, como o primeiro da nossa história. O voo dos irmãos Wright marcou a revolução dos transportes do século passado que, por sua vez, proporcionou uma mutação do território geográfico. As tecnologias em tempo real superam totalmente as distâncias, abolindo o intervalo geográfico e culminando numa situação paradoxal onde o homem não necessita de se deslocar fisicamente para partir e para que tudo se acerque.

“A multiplicação contemporânea dos espaços faz de nós nômadas de um novo estilo: em vez de seguirmos linhas de errância e de migração dentro de uma extensão dada, saltamos de uma rede a outra, de um sistema de proximidade ao seguinte. Os espaços se metamorfoseiam e se bifurcam a nossos pés, forçando-nos à heterogênese.”⁹¹

As transmissões interactivas provocam uma mutação do território urbano onde prevalece a hiper-realidade, onde a imagem prevalece em relação ao objecto original. Neste sentido, a cidade convencional, a cidade física, poderá perder sentido e as inter-relações à distância poderão tomar de assalto o lugar das relações de proximidade física.

Encontramo-nos, assim, perante a eminência de uma nova situação altamente paradoxal: a facilidade de aproximação do que está *longe* poderá provocar um afastamento do que está *perto*.

89 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

90 *Ibid.*

91 LÉVY, Pierre – *O que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34, 1995, p. 23.

As relações de proximidade imediata, as relações sociais livres de dispositivos telecomunicacionais, poderão, de certa maneira, entrar em crise. A família, os amigos ou os vizinhos tornam-se potenciais estranhos, correndo o risco de se tornarem pessoas distantes à medida que as práticas sociais se invertem.

O homem já não necessita de mobilidade no seu sentido convencional, a sua mobilidade pode acontecer no mesmo lugar. Esta inércia crescente é provocada por meios de transmissão instantânea como a televisão e a tele-acção⁹². É cada vez maior o número de pessoas que trabalham em casa a partir de meios interactivos. O teletrabalho e as televendas originam o *cocooning*⁹³, expressão derivada do inglês *cocoon* (casulo), que evidencia bem a tendência do homem contemporâneo para se isolar em si próprio e reduzir o espaço físico envolvente ao ponto de se metamorfosear num autêntico casulo-humano.

A clássica urbanização do espaço, do espaço real, é, neste sentido, substituída por uma urbanização do tempo, do tempo real, da tele-acção que, em última instância, será o próprio corpo humano, o corpo do homem da cidade: o *cidadão terminal*⁹⁴ que, actualmente, se mune de equipamentos cada vez mais sofisticados, cada vez mais equipado de tele-próteses interactivas que lhe permitem dominar o seu meio ambiente sem ter necessidade de se deslocar fisicamente, tornando eminente a hipótese de se transformar num inválido motor.⁹⁵

Se a cadeira é uma metáfora da condição temporal de Taxandria, então, a cadeira-de-rodas poderia representar este homem contemporâneo⁹⁶, que parece viver cristalizado num espaço que ficou reduzido a nada. Factor que provoca uma inevitável dilatação temporal, destabilizando, assim, o equilíbrio da relação convencional do espaço-tempo. A cadeira-de-rodas enquanto objecto de repouso de um homem aparentemente resignado à inoperabilidade física.

No entanto, vários estudos apontam para uma crescente mobilidade do homem contemporâneo que começa cada vez mais cedo com os estudantes (programas e bolsas de mobilidade) e acaba cada vez mais tarde com os reformados

92 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

93 Termo criado pela empresa de consultadoria de marketing *Faith Popcorn* na década de 90 do século passado. No entanto, o conceito de *cocooning* já tinha sido previsto por Edward Morgan Forster na sua obra de ficção científica *The Machine Stops* (1909).

94 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

95 *Ibid.*

96 Conferência internacional Telework 2000 – 2000 and beyond, Estocolmo, entre 28/08/2000 e 1/09/2000.

(turismo sénior). Esse crescimento da mobilidade é acompanhado pelas novas tecnologias de comunicação e localização. O próprio conceito de teletrabalho foi alargado⁹⁷ e deixou de se resumir à esfera de trabalho em casa para passar a abranger qualquer forma de produção laboral executada fora de um escritório através de qualquer ligação de dados.

Conforme refere John Urry⁹⁸, a questão central da sociologia deverá passar a ser as *mobilidades* e não as *sociedades*. Se até aqui a sociologia estudava a mobilidade social, económica, educacional e ocupacional de um modo vertical, é agora forçada a pensar de um modo horizontal as intercepções geográficas entre regiões, cidades e lugares com as categorias sociais de classe, género e etnia, tendo em conta a mobilidade não só das pessoas, mas também de objectos, imagens, informações e resíduos.

Segundo André Lemos⁹⁹, através de tecnologias como o telemóvel¹⁰⁰ e as redes de acesso à Internet sem fio, a cibercultura evolui de uma forma ubíqua, onde já não é o utilizador que se move até à rede, é a própria rede que envolve o utilizador e as interfaces numa ligação permanente e universal. As tecnologias móveis ao proporcionarem uma ligação “a qualquer hora” e “em qualquer lugar” obrigam a uma redefinição das noções de “proximidade, distância e mobilidade”¹⁰¹.

Esta mobilidade possibilita, também, um potencial controlo e vigilância integral. Para Maffesoli, desconfiar do que é errante e que, portanto, escapa ao olhar, é uma característica do “político” que vê na televigilância um modo de atenuar a sua preocupação relativa à gestão e à produtividade:

“Com a modernidade, da qual o Big Brother de Orwell é uma boa ilustração, a uniformização e o controle atingem seu ponto culminante. O que se move escapa, por definição, à câmara sofisticada do ‘pan-óptico’. Desde então o ideal

97 URRY, John – *Mobile Sociology*. In WEBSTER, Frank, org. – *The Information Society Reader*. Routledge Student Readers, 2003, chap. 3.

98 LEMOS, André – *Cibercultura e Mobilidade: a Era da conexão*. In Razón y Palabra, n.º 41, Outubro/Noviembre 2004. México.

99 O autor refere que o telemóvel torna-se num “teletudo”, um produto tecnológico de síntese que conjuga simultaneamente telefone, câmara fotográfica, televisão, cinema, receptor de notícias, difusor de SMS, MMS e e-mail, serviços WAP, navegador GPS, leitor de MP3 e agenda electrónica. O telemóvel é o paradigma da convergência digital, um teleinstrumento móvel perfeito para a gestão informacional e comunicacional do dia-a-dia.

100 LEMOS, André – *Cibercultura e Mobilidade: a Era da conexão*. In Razón y Palabra, n.º 41, Outubro/Noviembre 2004. México.

101 MAFFESOLI, Michel – *Sobre o Nomadismo, Vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Record, 2001, p. 25.

do poder é a imobilidade absoluta, da qual a morte é com toda a segurança, o exemplo mais acabado.”¹⁰²

As sociedades de controlo¹⁰³, que vêm substituir o modelo das sociedades disciplinares¹⁰⁴, têm como principais características a invisibilidade e o nomadismo que são potencializados pelas redes telemáticas, tornando a vigilância virtual. Conforme refere Gilles Deleuze:

“São as *sociedades de controlo* que estão em vias de substituir as sociedades disciplinares. ‘Controlo’ é o nome que Burroughs propõe para designar o novo monstro, e que Foucault reconhece como nosso futuro próximo. Paul Virilio também não se cansa de analisar as formas ultra-rápidas de controlo ao ar livre. Que substituem as velhas disciplinas operando na duração de um sistema fechado. (...) Não se trata de perguntar qual é o regime mais duro ou o mais tolerável, porque é no interior de cada um deles que as libertações e as sujeições se enfrentam.”¹⁰⁵

Se a figura errante de Aimé parece, embora que involuntariamente, contribuir para a derrocada do meios de encerramento taxandrianos, o resto das personagens do álbum *Memórias do Eterno Presente* vive um sedentarismo que poderia encaixar nas teorias pessimistas anti-tecnológicas de Virilio¹⁰⁶, nomeadamente na sua construção do homem contemporâneo.

Como verificámos anteriormente, para Virilio¹⁰⁷, parece evidente a semelhança entre a reduzida capacidade de mobilidade de um inválido equipado e a inércia cada vez maior do indivíduo válido superequipado, esse cidadão terminal de uma cidade tele-óptica resultante da revolução das transmissões.

102 DELEUZE, Gilles – *Conversações*. Lisboa: Fim de Século, 2003.

103 Identificadas por Michele Foucault, que as situou nos séculos XVII e XX. As sociedades disciplinares organizaram os *grandes meios de encerramento* (família, escola, quartel e fábrica). Actualmente, assistimos a uma crise generalizada dos meios de encerramento das sociedades disciplinares originada pelo surgimento das sociedades de controlo à distância.

104 DELEUZE, Gilles – *Conversações*. Lisboa: Fim de Século, 2003, p. 240.

105 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d’Água, 2000.

106 *Ibid.*

107 *Ibid.*

O autor¹⁰⁸, de forma radical, afirma que este sedentarismo físico extremo parece precipitar o fim do mundo exterior que implica o esquecimento não só da exterioridade espacial como, também, da exterioridade temporal, resumindo o tempo ao presente, ao agora, ao instante do *tempo real* das telecomunicações instantâneas.

Assim, em oposição a Kublai Kan, em oposição ao nómada guerreiro, temos o cidadão terminal, último descendente duma longa linhagem sedentária urbana, que *caminha*, de acordo com Virilio¹⁰⁹, para a inércia total amplificada pelo telecomando e pela telepresença à distância controlando, assim, o seu meio ambiente em tempo real, controlo esse que tende a suplantiar a ordenação espacial do território urbano:

“Sedentarização terminal e definitiva (...) fruto das telecomunicações, que abrem a possibilidade inaudita de uma ‘civilização do esquecimento’, sociedade de um directo (*live coverage*) sem futuro e sem passado, sociedade intensamente presente aqui e ali, dito de outro modo telepresente no mundo inteiro”¹¹⁰

Segundo Virilio¹¹¹, no futuro, graças a esta transparência do espaço, poderemos reunir-nos com novos vizinhos imediatos, nos antípodas do planeta, não só através de uma acção televisiva e tele-auditiva como, também, através duma tele-acção comunitária. As simulações físicas a partir de fatos, luvas e capacetes de dados constituirão, de acordo com o autor¹¹², um papel importante na futura *tele-existência*. Mas, independentemente da importância da tele-acção no futuro relativamente à virtualização do corpo. De facto, o homem, actualmente, depara-se com uma nova etapa. Conforme refere Lévy:

108 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d’Água, 2000.

109 *Ibid.*, p. 51.

110 *Ibid.*

111 *Ibid.*

112 LÉVY, Pierre – *O que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34, 1995, p. 27.

“Como a das informações, dos conhecimentos, da economia e da sociedade, a virtualização dos corpos que experimentamos hoje é uma nova etapa na aventura de autocriação que sustenta nossa espécie.”¹¹³

A iluminação directa do sol separa em partes distintas a actividade anual: Primavera, Verão, Outono e Inverno. A este tempo-luz convencional junta-se agora a iluminação indirecta da tecnologia, a *luz* dos monitores plasma e catódicos que parece provocar um desdobramento do tempo. Temos, não só o tempo real das nossas actividades físicas, onde agimos simultaneamente *aqui* e *agora* mas, também, o tempo real da interactividade mediática onde o *agora* (por exemplo, dos directos num alinhamento de um jornal televisivo) aparece numa situação de privilégio em relação ao *aqui*, ao espaço físico, ao local de encontro, como numa teleconferência que se realiza em vários locais do planeta em simultâneo e, paradoxalmente (como já verificámos), não se realiza em lugar nenhum.

Este desdobramento entre realidades virtuais e actuais, entre o tempo da presença *aqui* e *agora* e o tempo da telepresença à distância, tão reais um quanto o outro, parece fazer-nos caminhar para uma situação onde “já não há aqui e tudo é agora”¹¹⁴. Uma situação que, em última instância, poderia questionar a nossa verdadeira existência. No entanto, com o cruzamento de suportes, cada vez maior, podemos verificar, actualmente, uma tendência para o visionamento diferido de conteúdos televisivos e radiofónicos, nomeadamente através de iPods, sítios de partilha de vídeos, telemóveis ou iPhones. Situação que, de igual forma, se enquadra no conceito de *presente cristalizado* por remeter para o presente esses conteúdos.

O intercâmbio à distância realizado pelo tele-operador tem sido, até agora, efectuado maioritariamente através de registos visuais e sonoros. Mas, segundo Virilio¹¹⁵, a esta procura incessante da alta resolução e da alta-fidelidade junta-se a *teletactilidade* e, por conseguinte, a perspectiva de tocar em tempo real

113 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

114 *Ibid.*

115 *Ibid.*

que nos traz a emergência de um volume virtual e eminentemente *temporal*. Virilio constata¹¹⁶, então, que o tempo real da interactividade mediática não está somente relacionado com a dimensão visual, mas abrange a totalidade da percepção das aparências sensíveis, inclusive o sentido do tacto, pois o tempo real da iluminação indirecta da tecnologia interactiva consegue superar o espaço real da matéria, a extensão e duração dos elementos que compõem o meio ambiente humano.

O teletacto, através das técnicas de retorno (*feedback*) como a luva de dados, provoca um desdobramento de personalidade, uma clonagem virtual instantânea do homem, provoca a recriação técnica de um dos mitos mais poderosos e antigos: o mito do duplo (do qual voltaremos a falar mais à frente). O que nos faz retomar a questão essencial que domina a narrativa do livro *Taxandria: História do Grande Cataclismo*, principal motivo do advento do grande cataclismo no álbum de Schuiten & Peeters: o projecto de duplicação humana, proposto por Irina à *Academia das Ciências* de Taxandria moderna.

Como também já verificámos, esse projecto tinha como principal finalidade a propagação do saber científico taxandriano a outras regiões. No entanto, a delimitação espacial de Taxandria, bem como das supostas regiões adjacentes, nunca é explicitada nas obras em estudo. Assim, se em certos momentos Taxandria é referenciada enquanto cidade, outros momentos há em que é referenciada como país: o País do Eterno Presente. Inclusivamente, chega a ser indicada, no Dicionário Obscuro (dicionário das Cidades Obscuras), como uma vasta região ou até como um continente. O mesmo acontece no conto *Tlon, Uqbar, Orbis Tertius* de Jorge Luis Borges, onde não é perfeitamente perceptível se Tlon deve ser classificada como região, continente ou mundo.

Para Maffesoli¹¹⁷, a cidade, enquanto mundo em miniatura, possibilita a multiplicidade do ser. Na “cidade em resumo” cada um “pode ser ele mesmo e outra pessoa”¹¹⁸. Este cidadão-mundo pode assumir diferentes aparências de acordo com o papel específico que vai desempenhar no amplo espaço teatral social,

116 MAFFESOLI, Michel – *Sobre o Nomadismo, Vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

117 *Ibid.*, p. 90.

118 *Ibid.*, p. 90.

possibilitando-o, assim, de viver a multiplicidade de seres que habitam a cidade-mundo, ou seja, possibilitando-o “de estar, ao mesmo tempo aqui e em outro lugar”¹¹⁹. O cidadão-mundo, habitante da cidade-mundo é, afinal, um “nómada de género novo”¹²⁰, que vive experiências psicogeográficas.

Esta mistura confusa entre o local e o global, entre nomadismo e sedentarismo, presente nas obras analisadas, pode ser observada na contemporaneidade e parece estar directamente relacionada com a retenção do espaço físico. Assim, no seguimento da cidade-terminal, da cidade-mundo, da babel tecnológica, é o próprio corpo do indivíduo que começa a ser invadido por equipamentos de manutenção, limpeza e reconstrução que até aqui equipavam o espaço urbano. O corpo animal, enquanto último território, torna-se, assim, o local privilegiado de experimentação das nanomáquinas, protagonistas da fusão entre o biológico e o tecnológico. Existe, então, uma outra questão importante relativa ao desenvolvimento tecnológico, nomeadamente à *topografia das tecnologias*, bem como à retenção espacial: a miniaturização.

Num outro conto de Jorge Luis Borges, *O Aleph*, o protagonista (o próprio Borges) encontra um ponto do espaço que sintetiza em si todo o universo: “O diâmetro do Aleph seria de dois ou três centímetros, mas o espaço cósmico estava ali, sem diminuição de tamanho. Cada coisa era infinitas coisas.”¹²¹

Pelo contrário, em *Taxandria* o espaço urbano é imenso. Tornando-se quase desmesurado quando comparado com as personagens humanas, principalmente quando comparado com Aimé. O aspecto sólido e monótono dos edifícios salienta esta dimensão geográfica urbana exagerada que, por sua vez, acentua a distância da acção. Apesar de tradicionalmente a história, ou a história das técnicas, nos demonstrar a crescente importância da dimensão geográfica e volumétrica do equipamento industrial e tecnológico (caso das mega-pontes, redes de auto-estradas ou das linhas de alta tensão), podemos verificar que o processo inverso, principalmente no âmbito das telecomunicações, tem, igualmente, cada vez mais importância.

119 MAFFESOLI, Michel – *Sobre o Nomadismo, Vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Record, 2001. p. 90.

120 BORGES, Jorge Luis – *O Aleph*. Lisboa: Editorial Estampa, 1993. Ficções; 7, p. 174.

121 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

No reducionismo tecnológico, regido pela lei da proximidade electromagnética, está ainda muito por descobrir, apesar de serem já uma certeza as possibilidades interactivas da miniaturização biotecnológica que brevemente invadirá o nosso corpo, aniquilando internamente qualquer tipo de maleita, suprimindo, assim, (ao introduzir-se no interior do corpo humano) a distância da acção. As máquinas nanotecnológicas serão capazes de agir como um telecomando, fazendo um *zapping* preventivo em relação às funções vitais humanas ou, por exemplo, intervir como analgésico sem determinar habituação. De tal modo, a psicofisiologia comportamental do homem ficaria permanentemente ligada a processos de informação instantânea que funcionariam como prolongamento do sistema nervoso.

Depois da revolução dos transportes de massa do século XIX e da revolução das transmissões no século XX, parecem criadas as bases duma terceira revolução: *a revolução das transplantações*¹²², que não se limitará à substituição de excertos de órgãos vitais, ou à troca de corações, olhos e órgãos sexuais clonados, mas fomentará o implante de estimuladores constituídos por micromaquinaria intra-orgânica, como, por exemplo, enxertos de nanomotores capazes de reconstruir braços ou substituir o funcionamento defeituoso de qualquer órgão. Os processos vitais do sistema orgânico humano poderão ser auto-analisados constantemente por detectores, instalados no corpo do indivíduo, accionados à distância. O homem contemporâneo caminha para um patamar que se assemelha cada vez mais ao velho sonho da eterna juventude. Sonho esse que sempre teve dificuldade em se demarcar de um outro sonho: o Eterno Presente.

As teletransmissões instantâneas dão primazia à *chegada* em relação à *partida*, a chegada de dados que permite o controlo à distância, numa casa inteligente, das funções domésticas através das telecompras, teletrabalho, tele-acção e televisão. O indivíduo torna-se um tele-actor fornecido de equipamento tecnológico que lhe permite controlar o seu meio ambiente, sem que tenha necessidade do movimento físico, da locomoção.

122 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

O habitante da metacidade, absorvido pelo desdobramento temporal das teletecnologias, parece ter cada vez mais dificuldade em distinguir o *aqui* e *agora*, provocando a confusão entre privado e público. Esta desterritorialização, segundo Virilio¹²³, começa no espaço do mundo e estende-se até ao espaço do corpo, apontando para a sedentarização definitiva. Algumas tarefas que, até aqui, se encontravam distribuídas pelo espaço urbano, tendem a ocupar, através de nano-equipamento, o corpo do homem.

Para Virilio¹²⁴, a confusão da cidade-mundo de babel, onde o presente, o tempo real do directo televisivo impera, tende a intensificar-se com a eminência das transplantações biotecnológicas:

“Último ‘território’, a fisiologia humana torna-se assim o lugar de experimentação privilegiada das micromáquinas de comunicação; a droga, os anabolizantes ou os produtos dopantes surgem como sintomas clínicos dessa próxima permuta sensorial...”¹²⁵

Virilio¹²⁶, dando continuidade à sua visão pessimista das implicações negativas da retenção espacial, levanta ainda uma outra questão relativa à ecologia: a possibilidade da poluição das distâncias e das durações de tempo. Ou seja, até que ponto esta súbita poluição poderá degradar a extensão do nosso *habitat*, precisamente como acontece em Taxandria, onde o espaço físico foi distorcido pela ausência do tempo. De acordo com Virilio, esta questão deveria ser tratada e estudada tão seriamente pelos ecologistas como a poluição das substâncias que compõem o meio ambiente.

Não poderemos, portanto, segundo o autor, continuar a negligenciar os potenciais estragos do progresso tecnológico neste novo domínio ecológico. Estragos esses, supostamente criados pela nova relação aos lugares e às distâncias de tempo, originada pelas teletecnologias. No entanto, Virilio não discrimina,

123 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000

124 *Ibid.*

125 *Ibid.*, p. 86.

126 *Ibid.*

concretamente, quais os impactos negativos desta nova forma de poluição das distâncias e das durações de tempo.

Esta retracção do espaço e a sua relação com a cadência acelerada das transmissões televisivas, está bem patente nas próprias transmissões televisivas. O espaço de representação é diminuto (salvaguardando as excepções dos ecrãs gigantes), daí a necessidade de acelerar o ritmo da montagem e a duração dos programas, a necessidade de prender o telespectador. Este tempo instantâneo torna-se compensador em relação à perda das distâncias geográficas.

No entanto, André Lemos¹²⁷ defende que as teletecnologias (nomeadamente teletecnologias móveis) criam, não só processos de desterritorialização, mas também novas reterritorializações, pela possibilidade de acesso e controlo da informação, não obstante a “tendência global desterritorializante da cultura contemporânea”. Lemos discorda da ideia de que as tecnologias podem desencadear o desaparecimento do espaço geográfico, das cidades e das fronteiras. De acordo com esta visão negativa, redutora e simplista, que resume o território à sua vertente física, “o espaço estriado da vida cotidiana se apagaria ao instituir-se um espaço eletrônico liso, livre de controle e do terror”¹²⁸. Para Lemos:

“A compressão do espaço-tempo institui o ‘tempo real’ e a possibilidade de acesso a informações em todos os espaços do globo. O desencaixe nos permite vivenciar processos globais não enraizados na nossa tradição cultural. As mídias eletrônicas criam assim processos desterritorializantes em níveis político, económico, social, cultural e subjetivo.”¹²⁹

O ciberespaço é desterritorializante mas, simultaneamente, possibilita novas reterritorializações, como, por exemplo, acontece com os blogues, os sítios e as comunidades virtuais. Se o Estado controla o espaço, o ciberespaço também pode ser vigiado e controlado por instituições governamentais ou privadas

127 LEMOS, André – *Ciberespaço e Tecnologias Móveis: processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura*, <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/territorio.pdf>. (07/08/2007).

128 *Ibid.*

129 *Ibid.*

através de mecanismos técnicos. Mas, no entanto, o ciberespaço é gerador de “linhas de fuga e possibilidades de des-re-territorializações”¹³⁰, um lugar de rompimento e redistribuição do controlo e das hierarquias, que pode ser entendido como um espaço propício ao nomadismo contemporâneo.

Muito antes do aparecimento da televisão e da Internet, que vieram possibilitar a interacção à distância, Franz Kafka, numa visão ainda mais pessimista que a de Virilio em relação ao progresso da tecnologia escreveu o seguinte:

“A humanidade sente-o e luta contra o perigo, procurou eliminar o mais que podia o fantasmático entre os homens, procurou obter entre eles relações naturais, restaurar a paz das almas ao inventar o caminho-de-ferro, o automóvel, o avião, mas isso já de nada serve (essas invenções foram feitas já depois de desencadeada a queda). O adversário é tão calmo, tão forte, depois dos correios inventou o telégrafo, o telefone, a telegrafia sem fios, os Espíritos não morrerão de fome, mas nós pereceremos”¹³¹.

Esta carta de Franz Kafka, escrita em 1922, antevê o afastamento de quem nos está próximo provocado pelo espaço virtual que nos permite interagir à distância.

Se as relações sociais são cada vez mais vividas à distância, também o é o amor. O amor virtual, bem diferente do amor cortês (que privilegiava o respeito físico num espaço real), permite as mais variadas experiências sensoriais aumentando, assim, o leque de possibilidades do *cocooning*. Por outro lado, o cibersexo poderá implicar graves consequências demográficas numa população mundial já de si envelhecida.

De acordo com Baudrillard¹³², estamos rodeados de objectos que adquiriram vida através da sua elevação a um *status* de objectos quase mágicos, tornando-se

130 LEMOS, André – *Ciberespaço e Tecnologias Móveis: processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura*, <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/territorio.pdf>. (07/08/2007).

131 KAFKA, Franz. In VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000, p. 97.

132 BAUDRILLARD, Jean – *A Sociedade de Consumo*. Lisboa: Edições 70, 1991. Arte & Comunicação; p. 69.

imprescindíveis, como se nunca pudéssemos ter vivido sem eles. Como se ficar sem carro fosse tão angustiante como ficar sem um braço ou como se a humanidade nunca tivesse existido sem esses objectos.

O mesmo acontece em relação às imagens. Segundo Virilio¹³³, numa altura em que nos interrogamos sobre a liberdade de expressão e o papel político, social e educativo dos *media*, faria sentido questionarmo-nos também em relação à *liberdade de percepção* do indivíduo ameaçado pelos perigos da industrialização da visão (e da audição). Assim, refere Virilio¹³⁴, junta-se, cada vez mais, à poluição sonora uma poluição da nossa visão do mundo manipulada discretamente pelos meios de comunicação.

Esta negatividade de Virilio e Baudrillard parece estar acautelada pela legislação de Taxandria, que proíbe a existência de qualquer objecto mecânico, bem como a existência de qualquer imagem figurativa. Os perigos anunciados por estes dois autores, referentes à dependência mecânica e à poluição visual, que actualmente estão intimamente ligadas a uma possível extensão do tempo, em Taxandria, são prevenidos precisamente pela razão inversa: a manutenção do Eterno Presente.

Podemos, então, considerar que a linha de investigação pessimista defende a existência de uma retenção espacial provocada pelos meios de telecomunicação, originando uma *unidade de tempo sem unidade de lugar*. Esta hegemonia do tempo em relação ao espaço modifica o conceito de mobilidade do homem, a sua mobilidade acontece sem que haja necessidade de locomoção física. Por sua vez, esta tendência para a inacção origina fenómenos de inércia crónica como o *cocooning*. Aqui encontramos um ponto de convergência fundamental como universo de Taxandria, onde o sedentarismo obsessivo é generalizado e funciona como meio de prevenção contra o *tempus fugit*.

De acordo com esta linha, o sedentarismo físico levado ao extremo desencadeia não só o fim da exterioridade espacial como também o fim da exterioridade temporal, cristalizando o tempo e desencadeando um processo de desterritorialização que se inicia no espaço do mundo físico e culmina no corpo do homem.

133 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

134 *Ibid.*

Mas, por outro lado, a linha optimista advoga que as tecnologias móveis e o ciberespaço fomentam não só processos de desterritorialização mas também processos de reterritorialização, como acontece nas viagens descritas nas obras em estudo, protagonizadas por Aimé e Aimé Pairel. Esta linha evidencia um crescimento da mobilidade que é seguido pelas novas tecnologias que, por sua vez, oferecem as bases para outras novas formas de mobilidade.

Assim, já não é o utilizador que se move até à rede, nem tampouco necessita de permanecer imóvel junto à respectiva interface, porque é a própria rede que rodeia e abarca permanentemente o utilizador. A própria virtualização, ao permitir meios de novos meios de interacção social, reinventa a cultura nómada.

3.1.2. O VIAJANTE URBATECTO: TAXANDRIA CIBERPUNK

A desconfiança de Taxandria relativamente às tecnologias poderá ser, de algum modo, comparada com a suspeição relativa à oportunidade de controlo social legado pelas novas tecnologias no âmbito da temática *ciberpunk*¹³⁵ (que à semelhança das obras em estudo se baseia na fantasia social e política). O *ciberpunk* e o mundo paralelo de Taxandria pensam o lado obscuro da tecnologia que, invariavelmente, conduz a sociedade (eminentemente caótica) à tirania de um estado totalizador. Fazendo com que Aimé, Aimé Pairel e os protagonistas das obras *ciberpunk* se vejam forçados a defrontar o sistema vigente.

O conceito de ciberespaço, criado por Wiliam Gibson¹³⁶ também pode ser aplicado a Taxandria, enquanto alucinação social generalizada. As suas raízes, os salões de jogos (espaços com máquinas de jogos de moedas), estão explícitas no filme *Taxandria*. No hotel onde o Príncipe Jan fica hospedado existe uma máquina de jogos, que atrai a atenção do jovem. As personagens desse jogo são

135 Subgénero literário da ficção científica, surgido nos anos 80, cujo nome deriva da junção de cibernética (que remete para a tecnologia de ponta) e *punk* (sinónimo de marginal social ou desajustado), o que resulta no binómio *High tech, Low life*. A literatura *ciberpunk* recorre, de um modo geral, a estílos característicos da narrativa cinematográfica e televisiva.

136 Na obra *Neuromante*, principal referência da trilogia cinematográfica *Matrix*. Em *Neuromante* Gibson define ciberespaço da seguinte maneira: “Ciberespaço. Uma alucinação consensual diariamente experimentada por biliões de operadores legítimos, em cada país, por crianças a quem são ensinados conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados extraídos de bancos de cada computador do sistema humano. Complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não-espaço da mente, *clusters* e constelações de dados. Como luzes da cidade, afastando-se...”

taxandrianos representados graficamente, nomeadamente “polícias” (sentados em cadeiras) que indiciam desde logo os seus tiques característicos.

A actividade criptográfica *hacker* (da qual falaremos mais à frente) também é, frequentemente, relacionada com o universo *ciberpunk*¹³⁷. Tendo em conta que este movimento faz frente ao poder totalitarista do controlo das tecnologias de informação.

A metacidade, que cede espaço ao não-lugar, está inevitavelmente ligada à temática *ciberpunk*. A cidade *ciberpunk* combina alta tecnologia futurista com um crescimento urbano caótico não planeado tipicamente taxandriano. Uma entidade eminentemente negativa com um revestimento de parque temático.

O espaço urbano *ciberpunk*, superpovoado e marcado por estruturas corporativas, é claustrofóbico e nocturno, iluminado essencialmente por néons que sublinham uma reciclagem de objectos do passado, aos quais se junta a tecnologia de ponta. A cidade *ciberpunk* vive o espaço-tempo terminal.

Esta nova representação de espaço físico e do ciberespaço parece indicar uma desorientação relativa à compreensão da existência humana na contemporaneidade, onde as mudanças provocadas pela tecnologia foram demasiado aceleradas. E este estigma do aceleração desenfreado da tecnologia é-nos dado no álbum *Memórias do Eterno Presente* como a causa da condição temporal de Taxandria.

Segundo Faetherstone e Burrows¹³⁸, existe uma influência mútua entre as teorias pós-modernas e a ficção científica *ciberpunk*. O *ciberpunk* é uma referência para estas teorias e estas fundamentam culturalmente e socialmente as obras de ficção científica contemporâneas. No relato *ciberpunk* encontramos uma ambiguidade em relação à época, que quase sempre nos remete para uma visão do futuro nostálgica e anti-tecnológica, como acontece no filme *Taxandria* (embora neste a posição anti-tecnológica seja extrema).

137 Actualmente, várias comunidades sentem afinidade ou identificam-se com a literatura *ciberpunk*: Hackers, Crackers (Hackers malignos), Phreaks (Crackers especializados em telecomunicações), Netrunners (obcecados pela Internet), Cypherpunks (gênios da criptografia que acreditam que as instituições governamentais invadem a privacidade das pessoas), Otakus (expressão japonesa para fanático usada no ocidente para designar fãs obcecados de anime, manga e jogos de computador violentos), Ravers (tecnodançarinos), Zippies (ciber-hippies), Transhumans (pretendem usar a tecnologia para aumentar as capacidades humanas, nomeadamente a longevidade) e Extropians (pretendem usar a tecnologia para derrotar a entropia, tal como os Transhumans ambicionam ser Posthumans). Estas comunidades parecem assegurar a continuidade do movimento *ciberpunk*, já que, na opinião de alguns autores, o *ciberpunk*, enquanto género literário, morreu ao ser absorvido e dissolvido na cultura contemporânea.

138 FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger – *Cyberspace Cyberbodies cyberpunk*. London, Sage, 1996.

Nos anos 90 surgiu a revista *hacker Mondo 2000*. Um dos expoentes máximos da subcultura nascida do mundo ficcional do ciberespaço, a *Mondo 2000* apregoa a ciber-revolução. Os seus artigos caem impreterivelmente na temática “fronteira electrónica” e as suas entrevistas são quase sempre dirigidas a gurus do caminho tecnológico como Timothy Leary ou William Burroughs (intimamente ligados à cultura Beatnik dos anos 50 e 60). A revista parece dar seguimento à obra *A noiva mecânica, o folclore do homem industrial* de Marshall McLuhan embora não enverede por questões relacionadas com a crítica social. A *Mondo 2000* celebra, acima de tudo, a fusão do sexo com a teletecnologia e afirma que o melhor sexo é o virtual.

O movimento *ciberpunk* reconhece e relata o enfraquecimento do espaço público, onde os laços sociais são muito fracos ou simplesmente já não existem, à semelhança do que, como vimos, Virilio pensa estar a acontecer actualmente. Na narrativa *ciberpunk* o indivíduo é “tecnologizado” e reprimido por essa tecnologia através do interface homem-máquina, via realidade virtual ou na representação de personagens em RPGs (*role play games*).

O futuro próximo, distópico, típico do universo *ciberpunk* é coincidente, em quase tudo, com o passado próximo (Tlon) e o Eterno Presente de Taxandria. Desde o aparente desprendimento relativo à sexualidade e à reprodução (que em Taxandria está confinada ao *Jardim das Delícias*) até ao questionamento do que é humano (por oposição ao ser simulacro [duplos taxandrianos, replicantes, ciborgues]). Mas, principalmente, pela possibilidade de existência de mundos paralelos e pela sátira político-social que desemboca, inevitavelmente, num tempo terminal.

Não deixa de ser interessante o facto da relação entre o amor e o medo da tecnologia, presente tanto em Taxandria como na temática *ciberpunk* (que origina narrativas simultaneamente anti-tecnologias e pró-tecnológicas), espelhar tão fielmente a diferença entre as linhas de investigação dos pensadores pós-modernos optimistas e pessimistas.

3.1.3. O VIAJANTE URBATECTO: CIBER-CORPO

A interactividade dos sistemas de realidade virtual realiza-se através de um bio-equipamento que serve de interface entre o corpo e a teletecnologia: as luvas de dados (*DataGloves*, sendo as míticas *Nintendo Power Gloves* as mais afa-madas, embora não tenham vingado no mercado de jogos); o capacete com um mini-écran de cristais líquidos; e o fato de dados (*hotsuit*), uma roupa de corpo inteiro ligada a sensores.

O cibernauta experiencia a realidade virtual através de uma visão não corpórea, através de um plano subjectivo que mimetiza o movimento do olho mecânico de uma câmara. Esse movimento simula uma perspectiva que normalmente não inclui uma referência do corpo enquanto veículo dessa perspectiva.

A *descorporização* do olho (ou do olhar) é efectuada a partir da manipulação dessa câmara virtual (perspectiva subjectiva do olhar), pela aproximação do ponto de vista do olho humano. O corpo desse olho é abolido. Como nunca é sentido ou revelado é tecnologicamente neutralizado. O corpo torna-se, assim, um excesso de bagagem para o viajante do ciberespaço.

Como vimos anteriormente, os estudos realizados por Wertheimer relativos ao funcionamento dos mecanismos neuro-psicológicos do sistema visual na percepção do movimento aparente, teorizados sob a denominação de fenómeno Phi, dizem respeito a imagens visualizadas em ecrãs. Hoje em dia assistimos a uma substituição do ecrã por métodos que projectam imagens directamente no nosso cérebro.

Os ecrãs de cristais líquidos miniaturizados dos capacetes de visualização do ciberespaço, por exemplo, estão a ser trocados por micro-digitalizadores, que utilizam o mesmo sistema de laser da cirurgia oftalmológica, para preencher directamente o fundo da retina ocular com imagens tridimensionais. Este raio laser de fraca intensidade modula imagens no nosso cérebro, produzindo sensações visuais de grande intensidade e eliminando o dispositivo óptico “tradicional” de visualização do espaço virtual.

Não obstante o grafismo digital ser a base da realidade virtual, esta tecnologia parece encaixar estruturalmente na linguagem cinematográfica. Tanto o

cinema como a realidade virtual possibilitam-nos a vivência dos problemas ou das conquistas dos outros (ou dos outros nós), sem consequências reais, físicas ou morais. Neste sentido a realidade virtual parece existir enquanto evolução tecnológica do suporte cinematográfico. De acordo com Anne Balsamo¹³⁹, a realidade virtual oferece-nos uma visão de um universo paralelo livre do corpo¹⁴⁰.

Mas estas teletecnologias não criam indivíduos descorporificados. Elas próprias são uma consequência das mudanças sociais em curso. O ciberespaço descreve o espaço social do não-corpo numa sociedade de informação hiper-tecnológica.

Este espaço, como já vimos, apesar de ser estruturado, não pode ser mapeado num sentido convencional. Arthur Kroker¹⁴¹ evidencia o corpo contemporâneo enquanto corpo virtual das teletecnologias digitais: metade carne, metade ciberespaço. O corpo transforma-se num espaço de experiência biotecnológica¹⁴²: “chip nerves, spectral vision, with floating personalities fit for cyberspace as the third (technological) stage of human evolution”¹⁴³.

O corpo contemporâneo torna-se ausente tanto no domínio social como no domínio biológico, sofrendo um processo simultâneo de exteriorização (pela banalização de próteses e implantes, desde lentes de contacto a *pace-makers*) e interiorização (pelas teletecnologias e ciberespaço).

A realidade virtual acelera o desaparecimento do corpo físico substituindo-o por um simulacro virtual e, ao mesmo tempo, parece promover o seu reaparecimento: o reaparecimento do corpo biológico enquanto terminal de recepção das

139 BALSAMO, Anne – *The Virtual Body in Cyberspace*. London: Routledge, 2000. The Cybertcultures Readers.

140 Relativamente ao facto de a Guerra do Golfo ter sido ou não uma guerra *Nintendo* (famosa empresa japonesa de videojogos), Balsamo refere que a sua cobertura televisiva promoveu vários exemplos de consolidação de uma visão etérea. A mais interessante talvez tenha sido a visão através do olho bomba e, simultaneamente, o mais assustador exemplo (por mascarar a violência extrema real) do poder de sedução de uma visão sem corpo.

141 Foi o que fez Masahiro Kahata, engenheiro *neurohacker* nipónico, quando viu lograda a sua tentativa de visionar as suas próprias ondas cerebrais no ecrã do seu computador pessoal, depois de ligar um interface *MIDI* (Interface Digital para Instrumentos Musicais) ao seu sistema nervoso. As experiências de Kahata parecem caminhar para a criação de um corpo sem órgãos, à semelhança do Rizoma de Deleuze e Guattari (DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix – *Mil Platós, capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34; 1.). O Rizoma é um conceito inspirado na botânica com pontos de convergência nas novas tecnologias, onde não existe qualquer centro. É um corpo sem nenhum órgão, que não está estruturado, as suas ligações internas são feitas aleatoriamente entre pontos (todos se podem interligar entre si), não existem, portanto, quaisquer pré-definições ou hierarquias. À semelhança do que acontece na Internet, o Rizoma não tem uma unidade central que oriente um determinado eixo de crescimento. As suas linhas mudam, a qualquer altura, de direcção ou dão lugar a linhas de diferente natureza. A circulação no Rizoma é descontrolada e descodificada, os seus pontos são móveis e não têm princípio nem fim, só meio, existem enquanto meios, enquanto *Plateaux*, onde toda a multiplicidade é passível de se interligar.

142 KROKER, Arthur – *The Panic Encyclopedia: The Definitive Guide to the Postmodern Scene*. New York: St. Martin's Press, 1989.

143 *Ibid.*

sensações virtuais; enquanto ser híbrido, simbiose de organismo e cibernética; enquanto *ciborgue*.

As transformações sentidas pelo corpo na era digital originam estes seres, metade carne, metade máquina cibernética.

Segundo André Lemos¹⁴⁴ o ciborgue pode sair da ficção-científica e ingressar na vida quotidiana, tendo em conta que tanto os circuitos electrónicos como o projecto Genoma Humano partem do mesmo princípio informacional do mundo. Em ambos está em jogo a tradução desse mesmo mundo em pequenas quantidades de informação.

A tele-acção instantânea inaugura transformações basilares no espaço urbano e nas suas práticas quotidianas. As novas tecnologias de informação conquistaram um papel fundamental na formação e desenvolvimento da cidade. Conforme refere André Lemos¹⁴⁵ a cidade-ciborgue¹⁴⁶ moldou um novo cidadão: o cidadão-ciborgue¹⁴⁷, tornando-se cada vez mais imperceptível a distinção entre o espaço urbano e o próprio cidadão, unidos por *links* tele-mediáticos. Em Taxandria podemos encontrar um exemplo perfeito desta fusão entre cidade e cidadão nos sinistros personagens de chapéu de coco sentados, em cadeiras, em fila indiana. Ao passarem mensagens boca-a-boca, formam, eles próprios, um *link* tele-mediático. Existem enquanto meio de transmissão de mensagens cujo emissor e o receptor se perde, sendo, em última instância, o cidadão-cidade Taxandria.

144 LEMOS, André – Bodynet e Netcyborg: Sociabilidade e novas tecnologias na cultura contemporânea. In RUBIM, BENTZ, PINTO – Comunicação e Sociabilidade nas Culturas Contemporâneas. Petrópolis: Vozes, 1999.

145 LEMOS, André – A Cidade-Ciborge, A Cidade na Cibercultura. <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cidadeciborgue.pdf>. (21/09/2004).

146 Neste ensaio André Lemos refere que “A cidade-ciborgue é a cidade da cibercultura, preenchida e complementada por novas redes telemáticas - e as tecnologias daí derivadas (internet fixa, wireless, celular, satélites, etc). (...) Não se trata de uma substituição das cidades de aço e concreto mas de uma reconfiguração profunda. Assim, na cidade-ciborgue passam a evidenciar-se interações complementares entre a cidade física e a eletrônica e não a sua desmaterialização ou substituição total. A cidade de concreto e aço não desaparece e não desaparecerá, muito pelo contrário.”

147 LEMOS, André – A Cidade-Ciborge, A Cidade na Cibercultura. <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cidadeciborgue.pdf>. (21/09/2004).

3.1.4. O VIAJANTE URBATECTO: CIDADE-CIBORGUE

Na mesma linha de André Lemos, alguns pensadores contemporâneos optimistas (como William Mitchel ou Thomas Horan) afirmam que o espaço virtual e electrónico da telepresença não implica a retenção do espaço físico ou uma dissolução das cidades, existindo uma influência mútua entre lugares urbanos e electrónicos.

Assim sendo, a tecnologia não tende a consagrar um mundo pseudo-geográfico pós-urbano, mas sim a construir um reforço urbano. A cidade-ciborgue¹⁴⁸ não aniquila a estrutura urbana, apenas a torna mais forte, mais poderosa¹⁴⁹. Mas, para isso, é necessário superar o mito do determinismo tecnológico, que remeteu a Taxandria a sua condição temporal. O perigo eminente da tecnologia descontrolada que é sublinhado (em Taxandria) pelo grande cataclismo, enquanto consequência desse descontrolo. Essa superação do medo tecnológico é conseguida, em ambas as narrativas em estudo, através dos seus protagonistas (Aimé e Aimé Pairel) que, embora encontrem diferentes soluções, chegam a uma resolução comum.

Hoje, os sistemas integrados e a tele-acção são a base do desenvolvimento social e a velocidade da infra-estrutura da era digital redefine o cariz social através da ligação *online*. As distâncias são reduzidas, a telepresença provoca a competição entre o espaço geográfico e o espaço virtual. As interacções humanas e a vida quotidiana são remodelados e modificadas pelas redes telemáticas¹⁵⁰. Para Maffesoli¹⁵¹, embora a utilização do ciberespaço, neste momento, esteja muito aquém das suas capacidades, já se pode identificar um engrandecimento cultural relacionado com a mobilidade e a circulação, “quer sejam as do espírito, dos devaneios e até das fantasias, que tudo não deixa de induzir”.

148 LEMOS, André – *A Cidade-Ciborgue, A Cidade na Ciber cultura*. <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cidadeciborgue.pdf>. (21/09/2004).

149 *Ibid.*

150 Entende-se como telemática o ramo da tecnologia relacionado com a informática e a telecomunicação.

151 MAFFESOLI, Michel – *Sobre o Nomadismo, Vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

Existe, porém, um problema de perda de privacidade trazido pelos equipamentos electrónicos integrados nesta cidade-ciborgue¹⁵² que, normalmente, passa despercebido aos seus habitantes. As modificações trazidas pela expansão da infra-estrutura das redes digitais têm, como vimos anteriormente, implicações ao nível do espaço público e do espaço privado que se vão repercutir na nossa forma de estar e socializar. Os sinistros personagens taxandrianos de chapéu de coco são denominados de “polícias”, evidenciando, assim, uma privacidade inexistente comum entre Taxandria e a cidade-ciborgue. Os *links* mediáticos de ambas as cidades que, sejam cabos de fibra óptica ou polícias sentados em fila indiana, provocam a indistinção entre o espaço urbano e o cidadão, tornam vulnerável a privacidade dos seus habitantes.

O potencial sedentarismo físico dos cidadãos da cidade-ciborgue, tal como acontece em Taxandria (onde o viajante é visto como um perigo), tende a tornar-se um valor moral numa comunidade obcecada pela tele-vigilância e pela instantaneidade do *tempo real* das telecomunicações. Este sedentarismo levado à exaustão pode provocar tanto um entorpecimento da exterioridade espacial como da exterioridade temporal, resumindo o tempo ao presente, ao Eterno Presente.

Além disso, como vimos, de acordo com a linha pessimista, com o uso generalizado de computadores ligados em rede, televisões, telemóveis e teleconferências, o homem deixa, progressivamente, de se encontrar cara a cara e o encontro pessoal na rua, nas ruas das cidades reais, tende a desaparecer. Nesta perspectiva, o elemento arquitectónico, privado dos seus limites objectivos tende a desaparecer, carente em relação às dimensões espaciais mas preso na temporalidade singular da difusão instantânea. No entanto, é essencial referir o notório aumento da utilização das tecnologias móveis como os telemóveis, portáteis com tecnologia wireless ou o sistema GPS, que evidenciam a contradição da teoria pessimista do sedentarismo extremo.

152 LEMOS, André – *A Cidade-Ciborgue, A Cidade na Ciberultura*. <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cidadeciborgue.pdf>. (21/09/2004).

Actualmente, as pessoas não podem ser separadas por obstáculos físicos ou por distâncias temporais. Segundo Paul Virilio¹⁵³ esta reversão inesperada das fronteiras, traz ao espaço comum quotidiano um elemento até aqui confinado à microscopia, onde não existe plenitude: o espaço não está repleto de matéria. Em vez disso, temos uma expansão ilimitada que se reflecte nas teletransmissões. A partir de agora, a construção do espaço acontece no interior de uma *topologia electrónica*; as imagens compostas por *pixels* renovam a divisão da geografia urbana. O muro entre privado e público e a distinção entre perto e longínquo acabam por perecer, assim como se esbateu a diferença entre *micro* e *macro* com o aparecimento do microscópio electrónico.

A arquitectura urbana tende a depender cada vez mais deste novo espaço-tempo tecnológico pertencente a uma cultura eminentemente técnica onde o progresso é ocultado pela imaterialidade das suas componentes. Ao contrário do que acontece em Taxandria pré-diluviana moderna, onde a tecnologia imponente (grandes máquinas, pontes, etc.) é um símbolo físico do progresso.

No novo espaço-tempo tecnológico, o tempo cronológico é substituído por um tempo que se auto expõe instantaneamente. Ao dia convencional, o dia do sol e da luz eléctrica, juntou-se o novo dia electrónico que não tem qualquer relação com o tempo real. No écran catódico do computador o tempo torna-se *plano*, as dimensões espaciais tornam-se indissociáveis da velocidade de transmissão¹⁵⁴.

À semelhança do que aconteceu à cidade de Zora¹⁵⁵, nas descrições que Marco Polo fez a Kublai Klan, a cidade real, na opinião dos pensadores pessimistas, desapareceu¹⁵⁶ face ao domínio da temporalidade exercido pelas novas tecnologias. Neste suposto local de ilusão de óptica, onde o indivíduo deixa de habitar o espaço, a inércia tende a renovar a velha sedentariedade. Como vimos, os novos meios de comunicação fazem com que a chegada exproprie a partida, “sem necessariamente partir, tudo chega”¹⁵⁷.

153 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

154 *Ibid*.

155 CALVINO, Italo – *As Cidades Invisíveis*. Lisboa: Editorial Teorema, 1996.

156 Opinião repudiada pelos pensadores optimistas, como André Lemos, que defendem, como verificamos anteriormente, um reforço do espaço urbano trazido pelas novas tecnologias.

157 VIRILIO, Paul – *The Lost Dimension*. New York, Ed. Semiotexte, 1991.

Outrora, a cidade isolava, através de muralhas, a população interna da população externa. A zona do centro indicava normalmente um largo período histórico.

Presentemente, só o fazem um ou outro monumento histórico. O novo tempo tele-tecnológico não tem qualquer relação com uma memória colectiva¹⁵⁸, não tem passado nem futuro, construindo, assim, um presente permanente que desconstrói o ritmo da sociedade, precisamente como acontece no Eterno Presente taxandriano.

Se o espaço impossibilita que todas as coisas ocupem o mesmo lugar, as tecnologias destróem essa prisão, trazendo todas as coisas para esse novo lugar sem localização. O esgotamento do espaço geográfico e das distâncias temporais elimina a localização. A distância instantânea destroça a dimensão física das distâncias espaciais e temporais e a aglomeração desaparece diante da aceleração das telecomunicações, perdendo-se, assim, a noção de limites de propriedade. As paredes deixam de ser sinónimos de obstáculo nesta neo-urbanização sem domicílios¹⁵⁹.

O tempo hoje parece estar organizado em sintonia com as fragmentações imperceptíveis da montagem das imagens televisivas. Exemplo disso é o relato anónimo¹⁶⁰ de um jovem que presenciou um esfaqueamento na rua. O indivíduo esfaqueado caiu à sua frente, com uma faca espetada nas costas. As referências do jovem em relação a tal situação eram relativas ao cinema, à televisão e ao vídeo, nunca a uma situação real e física. Não podia colocar o que via em modo de pausa ou em *slow motion* para ver os detalhes. Não havia planos de pormenor. O sangue não estava bem, não parecia real. Ele nem viu o momento em que a faca foi espetada, perdeu essa parte.

A câmara de vídeo¹⁶¹ permite-nos participar em acontecimentos sociais e políticos. O directo e o *replay* parecem fazer fluir essa participação, por vezes,

158 VIRILIO, Paul – A velocidade de libertação. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

159 *Ibid.*

160 <http://home19.inet.tele.dk/anderso/site/hyper/front.html>. (09/11/2003).

161 Se o cinema recria a realidade, o vídeo teletransporta a realidade, como, por exemplo, quando um VJ (*video-jockey*) mostra os espectadores dançantes no ecrã gigante: o público está na pista e no ecrã ao mesmo tempo, como se estivesse a ver ao espelho. Este copy-paste do espaço simultâneo no tempo é usado com mestria pela companhia de teatro La Fura Dels Baus, que misturam imagens pré-gravadas com imagens em directo provocando uma distorção da realidade. O público fica confuso, incapaz de distinguir o real do ficcional, pela tendência de associação do directo à realidade. Neste caso nem existe *realidade*, já que o público assiste ao directo de uma peça de teatro, mas mesmo essa realidade ficcionada é alterada pela inclusão de grandes planos de situações que não estão a acontecer em palco. No cinema tudo é mentira: a construção visual é extremamente complexa, formal e, por isso, anti-natural. O cinema usa o vídeo para mostrar isso mesmo ao público, o *making-of* serve para, além de satisfazer a curiosidade natural do público,

com mais intensidade que a presença *in loco*. J. F. Kennedy, momentos antes de ser assassinado declarava que “a câmara chegou a ser o nosso melhor inspector”.

Esta sobre-exposição dos acontecimentos, através da teledifusão, atrai-nos e agrada-nos, oferece-nos uma espécie de transparência do mundo, onde a opacidade urbana tende a tornar-se simples interstícios.

De acordo com Eduard Soja¹⁶², está em transformação o conceito de metrópole moderna, relativamente à maneira que entendemos, experienciamos e estudamos a cidade. Soja, encontra alguma continuidade nas cidades em relação ao período moderno mas, também, mudanças significativas que nos permitem falar de uma nova realidade urbana. Propõe-nos um nome para estas novas metrópoles pós-modernas: *postmetropolis*, nome que é comum, tanto para as novas cidades como para o esforço de desenvolvimento, compreensão e operacionalidade de ferramentas tecnológicas.

As metamorfoses espaço-temporais reorganizam constantemente a pós-metrópole e as experiências quotidianas da vida contemporânea, confrontando permanentemente dois procedimentos distintos: um herdado da metrópole moderna e outro consequência da teletecnologia. O primeiro é essencialmente material, constituído por elementos físicos (pontes, prédios...) e tem uma localização fixa e precisa, o segundo é iminentemente imaterial, momentâneo e instantâneo, como tal não tem uma localização precisa.

Encontramos fortes analogias entre os conceitos de *metrópole moderna/pós-metrópole* e *Taxandria pré-diluviana/Taxandria*. A herança de Taxandria pré-diluviana e da metrópole moderna é, essencialmente, arquitectónica e urbanística, constrói espaços geográficos com durabilidade, não desarruma o espaço-tempo. A pós-metrópole parece viver, tal como Taxandria, numa luta constante entre o físico e o metafísico.

De acordo com a linha optimista, a teletecnologia não anula a cidade física (espólio da metrópole moderna) mas, pelo contrário, constitui em reforço da

desmistificar a produção cinematográfica (além de ser uma mais valia promocional). O vídeo dá-nos a liberdade de deixar a câmara ligada e recortar a realidade sem pressa. Esta facilidade de manejo da câmara de vídeo e a proximidade com o objecto de registo convida a repensar a linguagem audiovisual, possibilitando uma reestruturação pictórica que depende unicamente da sensibilidade do autor.

162 SOJA, Eduard – *Postmetropolis. Critical studies of Cities and Regions*. Oxford, Blackwell, 2001.

cidade, elevando-a ao patamar de postmetroplis. Afinal, hoje, as teletecnologias e os sistemas de rede são fundamentais para o desenvolvimento social e cultural da cidade contemporânea, sendo notório e indiscutível o papel da crescente mobilidade e circulação de informação nesse desenvolvimento.

Por outro lado, a linha pessimista, enfatiza o desaparecimento da arquitetura urbana, dos seus limites físicos, tendo em conta que o homem já não pode ser separado pela distância ou por barreiras materiais. Segundo esta linha, o ciberespaço e as teletecnologias fazem com que tudo ocupe o mesmo lugar: o não-lugar. Remetendo-nos novamente para questões ligadas à retenção espacial.

3.2. O SIMULACRO DE IRINA

Como vimos no primeiro capítulo, a ordem temporal da narrativa do álbum *Memórias do Eterno Presente* sofre alterações a partir do momento em que o protagonista Aimé encontra o livro *Taxandria: História do Grande Cataclismo*. A disposição cronológica da história é alterada por analepses que correspondem às passagens de leitura do livro. Essas passagens revelam a Aimé e ao leitor o mais terrível excesso científico de Taxandria moderna pré-diluviana: “reproduzir, em todas as suas dimensões, os mais altos dignitários do Estado” (p. 16). Apesar das objecções opostas pelos sábios taxandrianos, Irina, a mulher do presidente, insistiu e ofereceu-se como cobaia para esta experiência de duplicação humana que, apesar das apreensões, foi um sucesso. Ao ponto do seu marido, o presidente Thadeus Brentano, confessar a impossibilidade de distinção entre Irina e o simulacro de Irina.

Segundo Jean Baudrillard¹⁶³, chega-se ao simulacro quando a distinção entre representação e realidade (entre signos e aquilo a que eles se referem no mundo real) desaparece. A realidade torna-se redundante e chegámos à hiper-realidade, onde as imagens procriam incestuosamente umas com as outras sem referência à realidade ou ao significado. Para Baudrillard¹⁶⁴, o signo-imagem

163 BAUDRILLARD, Jean – *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

164 *Ibid.*

representacional passa por quatro fases históricas sucessivas. Na primeira, a imagem é o reflexo de uma realidade básica, como acontece no momento em que o presidente Thadeus Brentano manifestou a sua inaptidão para diferenciar as duas mulheres. Na segunda, a imagem mascara e perverte a realidade básica: na dúvida, o presidente Thadeus Brentano prestou as suas homenagens a Irina e ao simulacro de Irina. Na terceira, a imagem marca a ausência de uma realidade básica: Irina, ou o simulacro de Irina, morre ao parir uma criança de duas cabeças (os Príncipes Filipus Sete Barra Oito). Finalmente, na quarta e última fase, a imagem deixa de ter qualquer relação com qualquer realidade – é o seu próprio e puro simulacro:

“Foi então que se apoderou dos sábios uma estranha exaltação... Reproduziram-se uns aos outros e alguns até várias vezes. E um desses duplos, incomodado com os rigores do Inverno, meteu na cabeça eleger o sol como alvo. Também dessa vez a operação foi um sucesso.” (p. 21)

A viagem aos Estados Unidos da América de Umberto Eco¹⁶⁵, em 1975, proporcionou-lhe um olhar em primeira mão sobre as imitações e réplicas em exposição nos Museus e Parques Temáticos. Na monografia que escreveu, resultante dessa viagem, Eco assume o papel de guia turístico e crítico social, levando o leitor numa jornada pela América recriada numa falsa imagem. Pelo caminho passa por Museus de cera onde são recriadas obras de Arte inesperadamente reinventadas, resultando em mutantes culturais, como a estátua de cera da Mona Lisa ou a Vénus de Milo com braços.

A viagem de Eco foi uma peregrinação à procura da hiper-realidade, uma viagem ao mundo do *absolutamente falso*¹⁶⁶, onde as reproduções não se limitam a imitar a realidade, tentam melhorá-la. Essa procura leva-o até às cidades absolutamente falsas: *Disneyland* e *Disney World*, onde encontra imitações de

165 ECO, Umberto – *Travels in Hyperreality*. New York: Harvest Book, 2003.

166 *Ibid.*

avenidas famosas, imitações de castelos e encenações medievais (época que não faz parte da História da América).

O mundo Disney revela-se a expressão máxima da hiper-realidade, onde tudo é mais luminoso, maior e mais entusiasmante que na vida real, tornando-a uma decepção. A Disneylândia não finge ser uma cópia da realidade, na sua clausura mágica, é a própria fantasia que é reproduzida.

Mas por detrás desta fachada encantadora esconde-se um apelo comercial tipicamente capitalista, onde as fachadas das ruas são apresentadas aos visitantes como *casas de brincar*, convidando-os assim a entrar em espaços que afinal não passam de supermercados camuflados, onde estes compram obsessivamente na ilusão de que continuam a brincar¹⁶⁷.

Para Eco, a *Disney* é uma alegoria à sociedade de consumo, um espaço absolutamente icónico e de total passividade onde o visitante concorda em se comportar como um robot¹⁶⁸.

Três décadas depois da viagem de Eco, a maioria das suas observações e os seus ataques conclusivos sobre a América foram confirmados e até superados. O *boom* americano de construções de parques temáticos, tornou esses espaços fantasiosos mais elaborados do que qualquer descrição de Eco, contaminando, literalmente, o mundo inteiro.

Na China, podemos encontrar milhares de parques temáticos, grande parte com morte anunciada pela construção de novos parques, actualizados em relação às expectativas dos visitantes, cada vez mais exigentes. Simulacros melhorados de simulacros. No Extremo Oriente a premissa pós-moderna de que a realidade e o seu simulacro são indistinguíveis adoptou uma cultura e uma economia florescente baseada em falsificações. Em Macau, o famoso Hotel Lisboa viu abrir uma loja-simulacro Channel de malas para senhora, com imitações tão *genuínas* que o perito da marca teve dificuldade em provar que se tratavam de falsificações, qual presidente Thadeus Brentano incapaz de distinguir a sua mulher do simulacro dela. A cultura asiática da contrafacção produz tudo, desde DVD's (que não só têm o mesmo aspecto dos verdadeiros como exactamente

167 ECO, Umberto – *Travels in Hyperreality*. New York: Harvest Book, 2003.

168 *Ibid*.

a mesma qualidade de som e imagem), a antiguidades até peças sobressalentes de automóveis e processos industriais. Uma percentagem de 20 % da economia regional asiática é gerada por esta indústria do simulacro.

Para onde quer que olhemos podemos ver variações do *absolutamente falso* de Umberto Eco. No entanto, a Disney e a Disneylândia não permitem reproduções, por ser uma empresa totalitária que defende de uma maneira paranóica os seus direitos de autor. Uma reprodução totalmente simulada que proíbe a sua reprodução.

A Disneylândia é a versão utópica de todas as cidades do mundo. Um lugar onde o tempo corre mais rápido, a antítese de Taxandria e da Los Angeles distópica de *Blade Runner* onde as réplicas atacam enraivecidas. O filme de ficção científica mostra-nos a fuga de quatro *replicantes* criados pelo Homem para executarem trabalhos menores em colónias interplanetárias. Estes duplos de aparência humana, são mais fortes e mais inteligentes que nós. Seriam o simulacro-humano perfeito, mas foram programados para uma vida extremamente curta (quando poderiam viver um Eterno Presente reprogramado).

A constante presença de simulacros na nossa cultura e a sua indistinção ou melhoramento em relação ao objecto original torna a realidade supérflua, abrindo caminho para a hiper-realidade, que se apresenta muito mais apelativa.

Os parques temáticos são, acima de tudo, um modo de trazer os passados (através da simulação e representação de outras épocas) e o futuro (tema popular) para o presente, onde são revividos, ou melhor hiper-vividos. Na experiência hiper-real os contornos entre ficção e realidade são nublados. Estaremos, como defende Baudrillard, a viver num mundo-cópia que revezou o mundo real, onde procuramos estímulos simulados?

3.2.1. O SIMULACRO DE IRINA: MONSTRO TECNOLÓGICO

Em Taxandria, na sequência da fase eufórica em que os sábios se reproduziam uns aos outros várias vezes, um dos duplos, “incomodado com os rigores

do Inverno” (p. 21), decidiu duplicar o sol, operação que foi decisiva para o despoletar do Grande Cataclismo.

A temática do monstro-cópia-humana, incapaz de distinguir o bem do mal, insatisfeito com a sua existência e que, por isso, se vira contra o seu criador, perde-se no tempo. Golem, o Frankenstein judeu, é uma das mais famosas lendas de Praga: um monte de barro imbuído de vida pelo rabino Loew, o seu criador. O Golem tornou-se um servo protector do antigo gueto judaico e da sua comunidade, até ficar incontrolável, tornando-se numa força destrutiva. Loew foi obrigado, assim, a retirar-lhe a vida.

No cinema, os exemplos são variados, desde a futurista *Metropolis* de Fritz Lang ao ambiente gótico criado por Tim Burton para o *Eduardo Mãos de Tesoura*, que desce do seu castelo até à cidade mais próxima que parece saída de uma caixa de Legos ou de uma montra com casinhas da boneca Barbie¹⁶⁹ acentuando, assim, o contraste entre dois mundos.

Acerca de Deckard, protagonista do filme *Blade Runner*, Mirian Nogueira diz o seguinte:

“Ele é a imagem-síntese de uma contemporaneidade que permite o ser hipertextual: ao mesmo tempo herói e anti-herói. Ao mesmo tempo futuro, presente e passado como se fosse possível neste instante realizar-se o sonho humano da eternidade”¹⁷⁰.

Reencontramos, aqui, a ideia de Eterno Presente enquanto ponto de convergência de todos os passados e do futuro.

Deckard apaixona-se por Rachel, uma *replicante* que não está programada para morrer precocemente e chega a pôr em dúvida a sua própria humanidade. Nada melhor para prosseguir duplos de fugitivos, perfeitos em força e inteligência, que um caçador-duplo, igualmente perfeito.

169 Cindy Jackson, a *Barbie Doll* humana, com o objectivo de ficar igual à boneca Barbie, que venera desde criança, fez vinte e duas cirurgias plásticas consecutivas.

170 NOGUEIRA, Mirian – *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Cadernos UFS: n.º 2 e 3. Aracaju. (1997), p. 27.

“O Romantismo Alemão deu à figura do duplo – Doppelganger – um sentido trágico. Em alguns momentos essa figura pode ser o complementar mas normalmente a sua aparição é nefasta, ele é um adversário que sempre desafia o combate. A tecnologia é capaz de criar duplos, que ainda em nossa concepção romântica, podem tomar o lugar do Homem e dominá-lo”¹⁷¹.

Taxandria é um país traumatizado por esse monstro tecnológico, nomeadamente pelo projecto de duplicação dos cientistas. O objectivo deste projecto era o de estender a outras regiões as virtudes da idade de ouro que se vivia, na altura, em Taxandria. No entanto, o resultado foi catastrófico, afinal “O projecto racional do homem moderno não resolveu os problemas do universo. É preciso então tentar descobrir novos caminhos, mesmo que estes levem a um retorno ao passado”¹⁷². No entanto, no caso de Taxandria, este retorno evita o passado recente moderno. Como vimos, Taxandria pós-moderna anti-moderna não pensa o progresso como uma necessidade ou uma mais-valia para o bem-estar social, político e cultural, mas sim como um meio de destabilização das regras rígidas impostas pelo Ministério da *Ordem e do Repouso*.

No conto de Borges *Tlon, Uqbar, Orbis Tertius*, de que falámos anteriormente, a ficção ameaça engolfar a realidade, tornando-se difícil a sua distinção, um pouco à semelhança do que acontece na hiper-realidade pós-moderna: o mundo do autêntico falso. O *bronir* aparece neste conto como objecto-simulacro:

“Séculos e séculos de idealismo não deixaram de ter influência na realidade. Não é rara, nas regiões mais antigas de Tlon, a duplicação de objectos perdidos. Duas pessoas procuram um lápis; a primeira encontra-o e não diz nada; a segunda encontra um segundo lápis não menos real, mas mais ajustado à sua expectativa. Estes objectos secundários chamam-se *bronir* e, embora de forma desgraciosa, são um pouco maiores”¹⁷³.

171 NOGUEIRA, Mirian – *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Cadernos UFS: n.º 2 e 3. Aracaju. (1997), p. 28.

172 *Ibid.*, p. 29.

173 BORGES, Jorge Luis – *Ficções*. Lisboa: Visão, 2000. Coleção Novis; 13, p. 19.

Voltemos a Samaris, a cidade-cenário do continente obscuro é um simulacro-urbano extremamente complexo. Com a finalidade de enganar o viajante que nela se aventure, Samaris reconstrói permanentemente percursos, ruas e casas no sentido de se tornar um labirinto. O viajante que caminha por Samaris nunca chega a lugar nenhum, mesmo que caminhe eternamente.

Também os seus habitantes são simulacros. Para sobreviver, Samaris necessita de renovar continuamente a sua aparência e a dos seus habitantes. Para isso vai apossar-se das imagens dos seus visitantes e recriá-las.

Samaris tem como símbolo a *drósera*, uma planta carnívora sedutora. Sobre *As Muralhas de Samaris*, Benoît Peteers escreve:

“o cenário não poderia ser o elemento secundário como era na maioria das bandas desenhadas. Muito mais que o desafortunado Franz, enviado de um lugar para o outro sem compreender bem o que lhe havia acontecido, seria o cenário o herói principal”¹⁷⁴

Franz acaba por descobrir que Samaris é uma drósera, embora tarde demais. Benoît Peteers refere, ainda, que:

“Para este labirinto traiçoeiro não teríamos que nos apoiar num estilo tão preciso como o utilizado para Xhystos. Múltiplas e irregulares, as nossas fontes foram claramente a arquitectura oriental e o estilo renascentista, mas sobretudo esses edifícios barrocos que, com frequência, jogavam com a aparência falsa¹⁷⁵ e dos quais as fachadas trabalhadas nos pareciam prestar-se admiravelmente para a arte da simulação” (p. 176).

174 SHUITEN; PEETERS – *As Muralhas de Samaris*. Lisboa. Witloof, 2003. *As Cidades Obscuras*, p. 56.

175 “Aparência falsa” é referente à técnica de pintura ilusória *Trompe-l’oil*.

176 SHUITEN; PEETERS – *As Muralhas de Samaris*. Lisboa. Witloof, 2003. *As Cidades Obscuras*, p. 59.

Podemos considerar o duplo, criado à imagem do homem, uma entidade intemporal (desde Galatéia de Pigmaleão até à inteligência artificial [IA], que procura simular o pensamento humano), eticamente, ontologicamente e moralmente inferior ao seu criador. Embora, muitas vezes, dotado de aptidões artificiais que superam as originais.

É também comum as narrativas ficcionais, que abordam o tema do duplo humano, remeterem o leitor/espectador para um projecto anterior de duplicação humana numa forma crítica (como acontece no livro *Taxandria: História do Grande Cataclismo*, encontrado por Aimé). Assim, em cada período histórico se vislumbra uma nova solução para resolver os problemas que a duplicação humana acarreta. Isaac Assimov, na sua obra *I, Robot* (1951)¹⁷⁷, idealiza *As Três Leis da Robótica*¹⁷⁸ que regulam o comportamento dos robôs¹⁷⁹:

“1. Um robô não pode ferir um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra algum mal.

2. Um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens contrariem a Primeira Lei.

3. Um robô deve proteger a própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira e a Segunda Leis.”¹⁸⁰

Estas leis pretendem possibilitar a coexistência entre duplos inteligentes (cópias), capazes de distinguir o bem do mal, e humanos (originais). Uma quarta lei, a *Lei Zero: um robô não pode fazer mal à humanidade e nem, por inacção, permitir que ela sofra algum mal*, é adicionada pelo robô Giskard na obra *Os*

¹⁷⁷ Contos publicados inicialmente na revista de Ficção Científica *Astounding*.

¹⁷⁸ *Manual de Robótica*, 56.ª Edição, 2058 A. D. In ASSIMOV, Isaac – Eu, Robô. Editora Expressão e Cultura, 1972.

¹⁷⁹ Do checo *robot*, que significa, originalmente, trabalho forçado.

¹⁸⁰ *Manual de Robótica*, 56.ª Edição, 2058 A. D. In ASSIMOV, Isaac – Eu, Robô. Editora Expressão e Cultura, 1972.

Robôs e o Império. Tornando o bem da humanidade prioritário relativamente ao bem do indivíduo. Esta lei implica o livre-arbítrio do robô para decidir em que ocasiões o interesse da humanidade se sobrepõe aos interesses particulares e individuais, abrindo assim uma porta para a revolta do duplo contra o seu criador.

Este suposto perigo latente é, actualmente, um factor de inquietação para alguns cientistas especialistas em robótica¹⁸¹, que defendem uma regulamentação da interacção entre humanos e robôs, tendo em conta a sua proliferação:

“Num país como o Japão, preocupado há vários anos com o acelerado envelhecimento da população, existem robôs de companhia para lares de idosos, com a forma de pequenas focas, que facilitam as relações humanas e substituem com vantagem os animais domésticos.”¹⁸²

Outro projecto de duplicação humana que nos remete, à semelhança da robótica, para o problema da indistinção entre ficção e realidade contemporânea é a clonagem (reprodutiva¹⁸³ ou terapêutica¹⁸⁴). Processo que parece ampliar os problemas morais, éticos e deontológicos da robótica. A clonagem acontece a partir de cópias geneticamente análogas, num método de reprodução assexuado, um processo típico de organismos unicelulares (como os primeiros seres vivos do planeta).

3.2.2. O SIMULACRO DE IRINA: HEGEMONIA DA IMAGEM

Com o advento da comunicação em massa, do *marketing* e da publicidade, as imagens tornam-se cada vez mais importantes, ao ponto de substituírem os

181 Jornal Público, <http://ultimahora.publico.clx.pt/noticia.aspx?id=1287603&idCanal=>. (27-02-08).

182 *Ibid.*

183 Os defensores da clonagem reprodutiva argumentam que, através deste método, os casais estéreis poderão ter filhos, qualquer feto ou uma criança falecida poderá reviver e que os casais homossexuais poderão ter filhos legítimos.

184 Processo mais consensual, que implica o desenvolvimento de qualquer tipo de tecido, em prática desde 2001 (Reino Unido).

valores humanos, sociais, culturais e políticos. O que vemos hoje é, apenas isso, uma cultura especialista em aparências de valores, que encontra o seu paradigma máximo no bairro-simulacro Amerika Mura em Osaka.

Por isso, são proibidas as imagens em Taxandria, o risco de contaminação e supressão da ordem e da calma instituída seria iminente. Amerika Mura é um enclave de lojas, bares, restaurantes e alguns hotéis discretos, todos com a chancela *american way*.

Uma cópia perfeita, não da América real que, segundo Umberto Eco, não existe, mas da América *ultra-kitsch* projectada no imaginário dos japoneses. Os edifícios que constituem a Amerika Mura entram em competição saudável entre si, a mega *Disney store* e a mega-futurista *Tower-records* são batidas pelo edifício-palhaço: um pequeno prédio, com cerca de quatro andares, cuja fachada (que contrasta com o mural de *graffiti* intervencionistas em frente) é constituída por um palhaço mecânico que mexe os olhinhos.

Os frequentadores habituais deste micro-mundo são a peça fundamental para a criação deste ambiente-simulacro. Centenas de jovens coloridos percorrem as ruas da Amerika Mura formando dezenas de tribos urbanas diferentes, algumas inacreditáveis como as lolitas, raparigas vestidas como a Emília do Sítio do Pica-pau Amarelo, que dividem o seu tempo em duas actividades vitais: fazer compras e pentear o cabelo (em bandos sentadas nos jardins). Tal como em Samaris, na Amerika Mura a vida é protagonizada por habitantes-simulacro.

Mas a maioria destas tribos que vivem o mito da Amerika são anacrónicas: *break-dancers*, *punks*, *hippies* ou *rockabyllies*, os últimos protagonistas de um estranho ritual que junta as raparigas (que não dançam, só batem o pé) numa roda recheada por rapazes de longas popas, que dançam freneticamente. A junção de todas essas modas ou movimentos sociais alternativos originários de diferentes épocas, reunidos e vividos no mesmo tempo são modelo da contemporaneidade.

Uma outra visita hiper-real ao passado, embora bem mais obscura, é possível ser feita no Parque temático *Holocaust Memorial Museum*, em *Washington DC*. Este passeio pedagógico pelo genocídio remete-nos imediatamente para o filme

Steps de Zbigniew Rybcznski¹⁸⁵, onde o próprio autor conduz um grupo de turistas, que entretanto tiram fotografias e comem hambúrgueres, numa visita guiada à cena das escadarias do filme *Couraçado Potemkin* de Eisenstein.

O visitante recebe, à entrada, um bilhete de identidade, coincidente com a sua idade e sexo, mas com o nome e fotografia de um sobrevivente do holocausto ou de uma vítima. Este bilhete de identidade é um cartão magnético que, ao ser actualizado pelos computadores espalhados pelo percurso, vai informando o visitante se está num campo de concentração, se está a morrer de fome, se está a ser fuzilado ou gaseado. Enfim, tudo o que tenha acontecido ao sujeito real que aparece na fotografia do seu bilhete de identidade. Como se não bastasse, o visitante é premiado pelo visionamento constante do que se poderá considerar um filme histórico melodramático: o vídeo de pelotões de matança em série em plena actividade. Disparam e juntam cadáveres nus em valas. Um desses cadáveres pode ser o da pessoa indicada no bilhete de um visitante, que pensa sobre isso enquanto come um chocolate ou bebe um refrigerante.

Taxandria repudia a modernidade culpando-a do cataclismo que se abateu sobre o país do sempre agora. O holocausto torna-se a representação da morte da modernidade, a morte industrializada em série como caminho do racionalismo. A bomba atómica pede o reequacionamento da direcção da ciência, que se tornou maléfica. O *Holocaust Memorial Museum*, através da tecnologia museológica, torna o holocausto intemporal, eterno.

Filmes como *Metropolis*, *O Planeta dos Macacos*, *12 Macacos*, *Matrix* ou *Mad Max*, tem como pedra basilar um cenário pós-apocalíptico de decadência duma sociedade tecnologicamente avançada.

Os protagonistas destes filmes combatem um sistema ditatorial maligno e tentam, desesperadamente, readquirir a antiga civilização perdida que normalmente representa a sociedade contemporânea. Onde a procura da maturidade humana através do progresso tecnológico esconde o perigo eminente da regressão social e moral, da violência e da perda total de liberdade.

185 A obra do videoasta Zbigniew Rybcznski é pautada pelo acompanhamento e domínio absoluto do ritmo alucinante da evolução tecnológica. É o exemplo acabado das novas tecnologias ao serviço da arte, contrariando a onda de pânico gerada pela possibilidade destas tecnologias anularem a capacidade criativa do autor. Zibg usa a alta definição e o grafismo digital para desmontar estereótipos estabelecidos pelos audiovisuais, criando um mundo imagético próprio onde não se distingue o real do virtual.

Mas, de certa maneira, as imagens conotadas com o mal, o diabólico, deixaram de ser sinónimo de temor, de algo a evitar a todo o custo e encontraram um novo estatuto: o da celebração. Várias tribos urbanas identificam-se com imagens representativas do mal. Algumas obras de ficção explicitam essa preferência ao transformarem o típico antagonista em protagonista e, principalmente, ao conseguirem que o público se identifique com essas personagens maléficas (como acontece com as personagens simultaneamente protagonistas e antagonistas Hannibal Lecter [do filme *O Silêncio dos Inocentes*] e Dexter [da série televisiva com o mesmo nome]).

Estas obras oferecem ao espectador uma possibilidade de fuga em relação aos limites morais, onde a transgressão social é cimentada em formas de extrema violência física, moral e sexual, abrindo-nos as portas de um mundo sem tabus.

A hegemonia da imagem reconstrói o espaço público transformando, de certa maneira, o homem em espectador. O cinema, a televisão, os novos *media* ou até os espaços físicos que vivem no limiar da ficção e da realidade, como a Amerika Mura, resgatam o homem contemporâneo dos seus medos reais oferecendo-lhe a alternativa de vivenciar perigos ou emoções ficcionais num ambiente seguro.

3.2.3. O SIMULACRO DE IRINA: ARENAS SIMBÓLICAS E CÓPIAS MINIATURIZADAS

Segundo Robert Stoller¹⁸⁶, certas imagens geram um excitação estético por representarem perigos ficcionais que parecem reais, apesar de estarem perfeitamente controlados. Estas imagens permitem a conversão do trauma em trauma simulado.

As arenas simbólicas são baseadas neste princípio e determinam a tendência geral da cultura contemporânea para ficcionar a vida, como se esta fosse uma *playstation* onde facilmente se troca de cartucho para jogar outro jogo diferente.

186 STOLLER, Robert – *Observing the Erotic Imagination*. London; Yale University Press, 1985.

Imagens, ideias e histórias reais são convertidas em formas de entretenimento, através da recriação de mundos artificiais, para possibilitar a vivência de medos e desejos pessoais ou colectivos. As empresas que criam e exploram as arenas simbólicas procuram filões de mercado muito específicos (regulados, geralmente, por **convenções tribais**), **condicionando e direccionando os seus produtos** de acordo com a personalidade e o imaginário desses grupos sociais. Os criadores destes mundos paralelos converteram a cultura contemporânea numa listagem de desejos e medos humanos.

As consolas de jogos oferecem uma acção virtual ao jogador, permitindo-lhe infundir-se em mundos ficcionais através da manipulação de imagens. O jogador encontra um leque muito abrangente de escolha para as aventuras imaginárias que, normalmente, coincidem com as temáticas encontradas na televisão e no cinema. A actualidade e pertinência dos temas é igualmente grande. Por exemplo, a marca *Electronic Arts* edita uma actualização do jogo *FIFA World Cup*, um pouco antes do início de cada Mundial de Futebol.

Estes jogos e respectivas consolas são **produtos com um tempo de vida extremamente curto**, que estão constantemente a serem substituídos por novas versões melhoradas e actualizadas. Conforme refere David Harvey ¹⁸⁷:

“a meia vida de um producto fordista¹⁸⁸ típico era de cinco a sete anos, mas com a acumulação flexível¹⁸⁹ diminuiu em mais de metade em certos sectores (...) – tais como as chamadas indústrias de *thoughtware* (por exemplo, videogames e programas de computador) – a meia vida está caindo para menos de dezoito meses.”¹⁹⁰

187 HARVEY, David – *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo, Ed. Loyola, 2003.

188 Para Harvey, o fordismo tem início em 1914, altura em que Henry Ford introduziu a ideia de oito horas de trabalho diárias, compensadas por cinco dólares, nas suas fábricas da indústria automóvel.

189 Este conceito de Harvey também pode ser encontrado em Jameson, sob a denominação de capitalismo tardio. Segundo Harvey a acumulação flexível vem substituir o Modernismo fordista (estética de certa maneira estável), trazendo consigo a instabilidade e as qualidades fugidias típicas pós-modernas que exaltam o efêmero, o espectáculo, a moda e a mercantilização da cultura e da arte.

190 HARVEY, David – *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo, Ed. Loyola, 2003., p. 135.

O conceito de *compressão do espaço-tempo*, apresentado por Harvey¹⁹¹, diz respeito ao entendimento dos processos que proporcionam uma alteração das “qualidades objectivas do espaço e do tempo”, o que, por sua vez, vai condicionar a forma como representamos o mundo para nós próprios. Harvey evidencia a “aceleração do ritmo de vida” que está, segundo o autor, intimamente ligada ao domínio económico capitalista e à retenção espacial provocada pelas teletecnologias. Para Harvey:

“À medida que o espaço parece encolher numa ‘aldeia global’ de telecomunicações e numa ‘espaçonave terra’ de interdependências ecológicas e económicas e, que os horizontes temporais se reduzem a um ponto em que só existe no presente (o mundo esquizofrénico¹⁹²), temos de aprender a lidar com um avassalador sentido de compreensão dos nossos mundos espacial e temporal.”¹⁹³

À semelhança da televisão, do cinema e dos parques temáticos, as consolas de jogos oferecem simulações de viagens ao passado, a sítios exóticos (ou inacessíveis) ou viagens ao espaço. Estas viagens proporcionam ao jogador a sensação de transcendência física, espacial e temporal libertando-o, por momentos, que podem ser eternamente revividos, do papel que interpreta na sua rotina quotidiana.

Muitas destas simulações de aventuras (e interpretação de papéis específicos) que as consolas de jogos oferecem (principalmente aos adolescentes masculinos) abarcam agressão fálica e competição física violenta (os jogos com mais procura são talvez os de luta homem a homem). Estes jovens exteriorizam,

191 HARVEY, David. – *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo, Ed. Loyola, 2003.

192 Conceito elaborado por Jameson a partir da descrição de Lacan de esquizofrenia enquanto desordem linguística, ou seja, enquanto ruptura da cadeia significativa criada por uma frase. Quando o sentido dessa cadeia sofre um rompimento chegamos à esquizofrenia na forma de um grupo de significantes distintos entre si que não estão, portanto, relacionados. Tendo em conta que a identidade pessoal assenta numa junção temporal (passado, presente e futuro) e que uma frase percorre o mesmo trajecto, então a incapacidade de juntar passado, presente e futuro numa frase reflecte uma inaptidão análoga à da unificação do passado, presente e futuro da “nossa própria experiência biográfica ou vida psíquica”, conforme refere Jameson na obra *Pós-Modernismo e sociedade de consumo*. Assim, a experiência esquizofrénica pós-moderna reduz-se a “uma série de presentes puros não relacionados no tempo e, em consequência, a experiência do presente se torna poderosa e arrasadoramente vívida e material”.

193 HARVEY, David. – *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo, Ed. Loyola, 2003, p. 219.

através destes mundos de violência paralela, a sua masculinidade e o desejo de conquista. Apesar da aparência e cenografia destes jogos ser normalmente exótica ou futurista, as fantasias e desejos que normalmente representam são muito básicas. A destruição de objectos e personagens no monitor da consola de jogos permite ao jogador demonstrar toda a sua raiva e desejo de vingança.

O jogador de consola é, simultaneamente, espectador (manipulador da simulação) e participante, controla uma imagem que é a sua própria representação. A sua actuação neste meio ambiente virtual está condicionada por esta dualidade. Enquanto espectador, o jogador tem total domínio da situação, mas, enquanto participante, experiencia o papel da sua personagem como uma extensão da sua personalidade e do seu corpo. O corpo do jogador dilata e passa a contemplar uma imagem que actua sob o seu controle. Essa dilatação permite ao jogador uma presença física (virtual) no jogo (no monitor da consola).

O jogador manipula imagens de poderosas máquinas ou de poderosos lutadores hiper-musculados, experienciando novos corpos e, consequentemente, a sensação de poder, realizando a fantasia da grandiosidade física. Estes corpos virtuais são independentes do corpo do jogador, o que lhe permite admirá-los como outro corpo, como outra pessoa.

Os jogadores (grande parte jovens) encontram nestes jogos de simulação a possibilidade de competirem entre si virtualmente. Conseguem completar objectivos propostos (celebrados pela subida de nível do jogo) e sentir o orgulho da vitória enquanto libertam instintos agressivos e fânicos. Através da simulação encontram uma forma mais aliciante de confirmação social, ou seja, de impressionar os amigos. As facetas virtuais dos jogadores de consola transcendem os limites da vida quotidiana.

Johan Huizinga¹⁹⁴ pensa o jogo como um retalho da narrativa temporal onde o jogador interpreta uma outra vida paralela e sublinha, na sua obra “*Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*”, a importância essencial do jogo na edificação da cultura de qualquer sociedade:

194 HUIZINGA, Johan – *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

“O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocráticas eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo”¹⁹⁵.

O fascínio e o excitamento são a alma do jogo explicitados através de formas rítmicas e harmônicas que salientam a sua componente lúdica. Segundo Huizinga:

“Não foi difícil mostrar a presença extremamente ativa de um certo fator lúdico em todos os processos culturais, como criador de muitas das formas fundamentais da vida social. O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como um verdadeiro fermento”¹⁹⁶.

Podemos reportar os estudos de Huizinga para a contemporaneidade, onde a relação entre jogo e novas tecnologias está tão intimamente ligada, proporcionando, através do lúdico, o aparecimento de novas redes de sociabilização. Podemos verificar isso na adesão massiva aos jogos *online* que, partindo da premissa simples de evasão da vida real, proporcionam o aparecimento de equipes de jogadores profissionais que participam em campeonatos mundiais e arrastam consigo verdadeiras legiões de fãs.

Estes campeonatos, onde os jogadores profissionais se encontram fisicamente (tornando a tensão visível), representam, para os espectadores/fãs (normalmente adolescentes), a montra de uma grande loja onde se encontra o sonho proibido

195 HUIZINGA, Johan – *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1992, p. 193.

196 *Ibid.*

de treinar horas a fio diariamente, bem como, o respectivo reconhecimento desse esforço.

Como foi referido anteriormente, o Museu de Taxandria é encontrado pelos protagonistas fechado e repleto de relógios, um depósito de objectos proibidos onde Aimé Pairel vai encontrar a câmara obscura. O Museu surge, assim, tanto no filme como no álbum, como uma grande loja proibida cheia de brinquedos. Aimé Pairel e Aimé procuram encontrar nesses objectos-brinquedos o imaginário colectivo perdido de Taxandria.

Para Robert Stoller¹⁹⁷, os brinquedos constituem outro tipo de arena simbólica relacionada com o desenvolvimento da criança. Os brinquedos são normalmente usados pelas crianças como adereços de histórias e jogos que povoam, libertam e reconstróem o seu imaginário contribuindo, assim, para o seu desenvolvimento intelectual, onde a fronteira de géneros é demarcada desde muito cedo:

“For girls, there are plastic reproductions of stoves, dishwashers, vacuum cleaners and other appliances, and lifelike dolls that talk, walk, cry, and offer (surprisingly explicit) opportunities to act out issues that revolve around toilet training. For boys, there are more opportunities to act out phallic aggression, with plastic guns and action figures, much of it spun off from the science fiction fantasies of the movies.”¹⁹⁸

As lojas de brinquedos são autênticas lojas de simulações empilhadas de caixas de simulacros e mini-simulacros, tão realísticos (segundo a publicidade de alguns) que o comprador terá dificuldade em distinguir o verdadeiro da imitação lúdica.

Os brinquedos são cada vez mais realistas, tornaram-se autênticas cópias miniaturizadas de objectos reais. Os brinquedos para raparigas (à semelhança de outras arenas simbólicas) imitam a vida quotidiana. As cozinhas e comidas de plástico, por exemplo, possibilitam a recriação de gestos do dia-a-dia dos adultos.

197 STOLLER, Robert – *Observing the Erotic Imagination*. New Haven and London; Yale University Press, 1985.

198 *Ibid.*, p. 61.

As arenas simbólicas possibilitam o aumento e o desenvolvimento da experiência do mundo ao permitirem a simulação de situações semelhantes às da vida quotidiana. Podemos, também, considerar que certas arenas simbólicas podem potencializar situações de melhoramento do auto-conhecimento e até da auto-estima, por permitir o confronto com dificuldades e riscos simulados (sempre mais aprazíveis que as suas versões reais). Estas simulações são, portanto, prazerosas e permitem o ensaio dos mais recônditos desejos. Neste sentido, as arenas simbólicas permitem aos jogadores/participantes a reprodução de fantasias através de interação física ou da representação de papéis.

No entanto, as arenas simbólicas podem, igualmente, ser usadas como uma espécie de refúgio que oferece um certo contentamento (sucedâneo) e evita o confronto com os problemas reais. Ou, ainda, em última instância, levar o jogador/utilizador a encarar a vida real enquanto arena simbólica, onde poderá pôr em prática todas as suas fantasias.

Através das arenas simbólicas os jogadores/utilizadores têm a oportunidade de alcançar uma transcendência espaço-temporal (como acontece nas simulações de feiras medievais [reforçando o Eterno Presente]) ou social (ao libertar-se do papel [profissão, estatuto, classe] que interpreta no dia-a-dia). Ao se tornar parte de uma narrativa ficcional, o jogador/utilizador interpreta sempre um papel mais importante ou estimulante que aquele do seu dia-a-dia. Uma menina, por exemplo, pode assumir o papel de mãe e ralar com a sua boneca por esta se ter portado mal.

3.2.4. O SIMULACRO DE IRINA: O FIM DO REAL

Baudrillard esclarece, na sua obra *Simulacros e Simulação*, a diferença entre fingir (dissimular) e simular. Quando alguém finge estar doente pode, entre outras coisas, deitar-se numa cama, fazendo assim crer aos demais presentes que está doente. Mas se quiser simular a doença, essa pessoa terá que apresentar sintomas dessa doença. Fingir não interfere com o princípio da realidade, apenas ilude ou disfarça essa realidade. Ao passo que a simulação questiona a diferença entre verdadeiro e falso, pondo, assim, em causa o domínio do real e o domínio

do imaginário. Se o indivíduo que simula a doença tem os sintomas (verdadeiros) da doença, ele não é um doente (por ser um simulador), mas também não é um *não-doente*. Neste caso seria impossível encontrar a veracidade da doença. Tendo em conta que a medicina avalia e trata as doenças (verdadeiras) pelos seus sintomas, encontramos-nos num beco sem saída, que se encontra representado na obra *Memórias do Eterno Presente*, em forma de analogia, na sequência em que os *sábios* ficam alarmados com a temperatura provocada pelo duplo sol, porque embora dominassem *os segredos da duplicação*, não sabiam reverter esse processo.

Segundo Baudrillard, autor pessimista relativamente às novas tecnologias, actualmente não pensamos o virtual, somos sim, pensados pelo virtual¹⁹⁹. E a incapacidade de nos apercebermos disso afasta-nos progressivamente do real, como um vidro que separa uma mosca, que nele bateu, do mundo exterior.

Tal como, por exemplo, uma mosca não compreende nem consegue imaginar o que está a delimitar o seu espaço, não podemos dimensionar as transformações nas nossas representações do mundo, realizadas pelo virtual. O virtual elimina não só a realidade e a imaginação do real, como a realidade do tempo e, consequentemente, a imaginação do passado e do futuro. No entanto, Lévy²⁰⁰ conceptualiza o virtual não como algo que nos distancia do real mas como uma oportunidade de repensá-lo:

“o virtual, rigorosamente definido, tem somente uma pequena afinidade com o falso, o ilusório ou o imaginário. Trata-se, ao contrário, de um modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a platitude da presença física imediata.”²⁰¹

Na opinião de autores como Baudrillard e Virilio o mundo já não pode voltar a ser original. A *maldição* do écran catódico ditou-nos, de acordo com a

199 BAUDRILLARD, Jean – *Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*, Sulina, Porto Alegre, 1997

200 LÉVY, Pierre – *O que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34, 1995.

201 *Ibid.*, p. 12.

linha de pensamento anti-tecnológica, um triste fado: o real já não existe. Os acontecimentos reais desvanecem-se por detrás da informação e entram no domínio do virtual. Mas, estas premissas parecem partir de suposições erradas, porque, conforme refere Lévy, o virtual não pode ser visto enquanto contrário do real²⁰²:

“(…) o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objecto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a actualização.”²⁰³

Ainda relativamente à dicotomia entre o real e o virtual, Baidrillard²⁰⁴ lembra que a interactividade está por todo o lado (Internet, vídeo, consolas de jogos, conteúdos multimedia, realidade virtual); o que antes estava separado, hoje está misturado, devido à retenção do espaço físico.

A distância foi abolida entre sexos, entre protagonista e antagonista, entre sujeito e objecto, entre o original e a cópia. Assim, para Baudrillard²⁰⁵, já não pode haver juízo de valor, a retenção do espaço físico tornou tudo incontestável, autêntico. O acontecimento torna-se virtual devido à proximidade aguda hiper-real, que lhe rouba a dimensão histórica e a memória.

Segundo o autor²⁰⁶, a interactividade com máquinas não existe, ou pelo menos não implica uma troca verdadeira. Ou seja, no sentido de troca não existe interactividade. Por detrás do interface encontramos um interesse de rivalidade

202 Deleuze e Guattari partilham da mesma opinião de Lévy: “O virtual não se opõe ao real, mas somente ao atual. O virtual possui uma plena realidade enquanto virtual. Do virtual, é preciso dizer exatamente o que Proust dizia dos estados de ressonância: «Reais sem serem atuais, ideais sem serem abstratos», e simbólicos sem serem fictícios. O virtual deve ser entendido como uma estrita parte do objeto real - como se o objeto tivesse uma de suas partes no virtual e aí mergulhasse como numa dimensão objetiva”. (DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. O que é a filosofia. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 335-336.)

203 LÉVY, Pierre – *O que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34, 1995, p. 16.

204 BAUDRILLARD, Jean – *Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*, Sulina, Porto Alegre, 1997.

205 *Ibid.*

206 *Ibid.*

ou de dominação. Um exemplo extremo dessa competitividade seria o mediático jogo de xadrez entre o jogador Kasparov e o computador jogador *Deep Blue*.

Então, a potencial crise provocada pelo alargamento do virtual que implica uma desterritorialização do espaço real e descorporização do homem, não é verdadeira: é apenas virtualmente catastrófica²⁰⁷.

Neste contexto a informação deixou de ter qualquer consequência, devido às auto-estradas de informação (e as perspectivas de desenvolvimento absoluto de todas as redes de informação através da ligação universal) que nos tornaram, na óptica de Baudrillard²⁰⁸, completamente impotentes.

De acordo com o autor, a informação desenvolve-se no hiper-espaço, onde não existe verdadeiro e falso²⁰⁹, estando assim acima da verdade. A informação é mais verdadeira que o próprio acontecimento, é verdadeira em tempo real e assenta na premissa da credibilidade instantânea. A informação em tempo real é sempre verdadeira, pelo menos enquanto não for desmentida (o que, refira-se, acontece com qualquer verdade ou com a construção de qualquer realidade).

Se a Internet simula em espaço de descoberta, então não é possível descobrir realmente algo, diz Baudrillard. Assim sendo, a liberdade do cibernauta é questionável, tendo em conta que interage através de códigos instituídos, com sites estabelecidos. Ou seja, tudo o que esteja fora dos parâmetros de busca não existe e todas as questões já têm uma resposta (e uma ordem de respostas) estabelecida (automatizada).

Para de Baudrillard, a atracção do homem pela máquina virtual está relacionada com a possibilidade de se dissolver num convívio fantasma (que simula a felicidade) e não tanto no desejo de informação e na procura de conhecimento. A virtualidade dá tudo sem dar nada. Elimina as referências e, por isso, aproxima-se de uma felicidade onde o indivíduo se sente realizado.

207 BAUDRILLARD, Jean – *Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*, Sulina, Porto Alegre, 1997.

208 *Ibid.*

209 Para Lévy: “Longe de circunscrever o reino da mentira, o virtual é precisamente o modo de existência de que surgem tanto a verdade como a mentira. Não há verdadeiro e falso entre as formigas, os peixes ou os lobos: apenas pistas e engodos. Os animais não têm pensamento proposicional. Verdade e falsidade são indissociáveis de enunciados articulados; e cada enunciado subentende uma questão. A interrogação é acompanhada de uma estranha tensão mental, desconhecida entre os animais. Esse vácuo ativo, esse vazio seminal é a essência mesma do virtual. Lanço a hipótese de que cada salto a um novo modo de virtualização, cada alargamento do campo dos problemas abrem novos espaços para a verdade e, por consequência, igualmente para a mentira. Viso a verdade lógica, que depende da linguagem e da escrita (dois grandes instrumentos de virtualização), mas também outras formas de verdade, talvez mais essenciais: as que são expressas pela poesia, religião, filosofia, ciência, técnica, e finalmente as humildes e vitais verdades que cada um de nós testemunha em sua existência cotidiana.” (LÉVY, Pierre – *O que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34, 1995, p. 148).

Para Baudrillard, o real (domínio do material) e o virtual (domínio do imaterial) são esferas não coincidentes e a crescente subjugação do segundo sobre o primeiro conduz, em última instância, ao fim do real, onde o mapa reocupa o lugar do território, como acontece em *Sobre o Rigor da Ciência* de Jorge Luis Borges.

Pelo contrário, Deleuze enfatiza a importância da distinção entre o virtual (que se relaciona com o passado [domínio do onírico, da imaginação, da memória]) e o actual (que se relaciona com o presente [impregnado de imagens virtuais]). Assim, se o virtual e o actual, enquanto constituintes do real, diferem, acima de tudo, na sua temporalidade, talvez possamos pensar o actual enquanto explicitação do presente e o virtual enquanto explicitação do Eterno Presente (ponto de convergência de todos os passados).

3.2.5. O SIMULACRO DE IRINA: CIBERSEXO

As comunidades virtuais proporcionam anonimato e privacidade, formando espaços lúdicos ideais para a experimentação sexual. Nestes laboratórios virtuais possibilitam a recriação, interpretação e aniquilação de todos os tabus. Os ciber-amantes gozam de uma liberdade total, por vezes extrema. É o caso de um clube (criado por mulheres) inspirado em RPGs (*role playing games*), cujo tema era a violação. Estas mulheres expõem-se, através da Internet, a violações executadas por elas próprias. De acordo com Sherry Turkle²¹⁰, a realidade virtual só pode ser interessante se for baseada na realidade, no entanto, também é necessário concretizar virtualmente o que não é concretizável na vida real. Este espaço pleno de significação sexual e social é propício para simular situações que no plano actual não seriam concretizáveis.

O cibersexo aparece, assim, como uma opção válida, tendo em conta o risco de contaminação de doenças infecto-contagiosas e outras complicações que possam advir do sexo casual. Esta é uma das principais características do

210 TURKLE, Sherry – *Life on the Screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone Edition, 1995.

sexo virtual: fisicamente é totalmente seguro. Psicologicamente pode provocar decepção, ultraje e, até, um grau elevado de dependência.

A Internet funciona também como espaço de pesquisa sexual onde existe a possibilidade de exploração dos limites da sexualidade²¹¹. Como refere uma cibernauta num estudo sobre cibersexualidade: “Lo hago sólo por ver y sentirme a mi misma, sólo para hacer algo nuevo”²¹².

Encontramos novamente fortes indícios do propósito narcisista de auto-sedução inerente à cibersexualidade. No entanto, também pode ser considerado o aumento da autoconfiança e a estabilidade emocional. A utilização da teletecnologia no âmbito sexual (como em todos os âmbitos) não só transforma as vivências do indivíduo e a sua relação com o mundo, como também o torna poderoso, capaz de romper as barreiras do tempo e do espaço:

“Da mesma forma que o astronauta se emancipava da realidade do seu mundo originário ao alunar, o cibernauta deixa momentaneamente a realidade espaço-tempo mundano para se inserir na camisola cibernética do programa de controlo do meio ambiente da realidade virtual...”

Em ambos os casos, contudo, é evidente a crise tanto do “objecto” como do “sujeito”: no fim de contas, o que se emancipa é o trajecto, um “trajecto” cuja trajectografia é rigorosamente controlada pela velocidade instantânea da emissão e da recepção das informações fornecidas por um computador²¹³ que se tornou subitamente o computador da realidade sensível.”²¹⁴

211 TURKLE, Sherry – *Life on the Screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone Edition, 1995.

212 CRUZ, Edgar – *Cibersexo; una visita al interior*. http://www.wikilearning.com/cibersexo_una_visita_al_interior-wkccp-3254-7.htm. (27/9/2004).

213 Em francês *ordinateur* do latim *ordinator*: aquele que ordena, aquele que dá ordens.

214 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000, p. 173.

Actualmente, o modo de vida acelerado e precipitado influenciou inevitavelmente os procedimentos nupciais. Los Angeles é famosa (entre outras coisas) pelos *casamentos expresso*, onde a cerimónia nupcial perde importância relativamente à viagem. Ou seja, as núpcias tornaram-se a própria viagem, uma espécie de casamento nómada em jeito de *drive-in*.

Mas tanto o *casamento-drive-in* como o casamento tradicional, parecem condenados ao desaparecimento face ao promissor *casamento virtual*. O primeiro casamento virtual aconteceu em 1995, em Monte Carlo, não no cartório mas no Instituto Nacional Audiovisual, ou melhor: em lugar nenhum. Os tele-cônjuges fizeram juras de amor eterno envergando capacetes de visualização com écrans de cristais líquidos (hoje provavelmente utilizariam um sistema de laser para modular directamente o fundo da retina ocular com imagens do parceiro/a, dos convidados, do padre e do cenário à escolha) e fatos sensoriais para envio e recolha de dados.

No espaço virtual o contacto físico, o tacto, o cheiro, a possibilidade de rejeição física deixa de ser problemática. O distanciamento consequente da reunião à distância parecem anunciar o fim da viagem nupcial. Mas, mais do que isso, as teletecnologias do amor à distância podem trazer consigo, com vimos, um inevitável agravamento do problema demográfico mundial.

Numa relação real (resultante da dinâmica entre virtual [paixão ou amor] e actual [encontro físico]), a pessoa apaixona-se por si própria e não pela outra. Apaixona-se pelo seu próprio poder de sedução e capacidade de envolvimento²¹⁵. Nos casos de paixão virtual, ou melhor, de ciber-paixão, essa relação de si para si, onde o outro surge apenas enquanto pretexto, é exacerbada pela mediação tecnológica.

Entre tele-enamorados não existe contacto directo, contacto físico, com a suposta pessoa amada, dando uma nova dimensão ao facto da paixão acontecer enquanto mero reflexo. O tele-enamorados não se apaixonam por um indivíduo, apaixonam-se por uma sensação²¹⁶.

215 Liu Ye levou esta ideia ao extremo ao casar, em Fevereiro de 2008, em Zhuhai (cidade que faz fronteira com Macau), com ele próprio (duplo de espuma, em tamanho real, com a fotografia da sua cara) numa cerimónia nupcial típica chinesa.

216 NUNES, Luciana – *Relações Virtuais*. www.psicoinfo.com.br. (02/09/2004).

Se a paixão limita a capacidade de encontrar defeitos no outro, a tele-paixão amplia essa incapacidade, alterando o estado de consciência da pessoa empenhada em viver numa fantasia em tempo real.

Numa ciber-relação não importa a idade ou a aparência física, só o tele-contacto (através de *Chat*, *Webcam* ou de ambientes gráficos como a *Second Life*), os momentos de prazer proporcionados pelo parceiro virtual independentemente dos seus defeitos ou dos seus problemas. Uma vez que o tele-enamorado constrói uma imagem de si próprio e do seu parceiro virtual, a ciber-relação poderá tornar-se mais intensa que uma relação do mundo físico. É a relação perfeita, no limiar da fantasia.

Mas, mais do que isso, o relacionamento em rede é também um modo de cimentar e/ou apimentar relações reais. Em Outubro de 2007, a *Windows Live Services* da *Microsoft* realizou um estudo na Europa (Portugal, Irlanda, Finlândia, Suíça, Áustria, Grécia, Hungria, Polónia e também em África do sul), que abrangeu quase 20 000 inquiridos entre os 16 e os 40 anos, chamado “Amor Online”. Concluiu, esta empresa, que dois terços dos inquiridos utilizam o *Windows Live Messenger* para namorar com os respectivos parceiros, com a finalidade de manter o romance (a relação real) viva. Outra conclusão significativa deste inquérito é que grande parte dos inquiridos prefere comunicar através do MSN (*Messenger*) ao invés de falar cara-a-cara, num encontro físico com o seu par, principalmente aquando da fase de conquista.

De acordo com Paul Virilio²¹⁷, o amor e o prazer real poderão ser substituídos pelos correspondentes virtuais da telepresença. Segundo o autor, brevemente, só os poderemos encontrar em sociedades subdesenvolvidas que assegurarão a descendência da humanidade por estarem *mediaticamente subequipadas*. Estas sociedades subdesenvolvidas poderão funcionar como o *Jardim das Delícias* de Taxandria, onde as sociedades desenvolvidas encomendam crianças.

No entanto, o conceito do *Jardim das Delícias* de Taxandria, onde aquele que procura alguém encontra uma montra de *produtos* expostos e catalogados, parece ser comum ao da comunidade social virtual *Hi5*, onde os seus membros

217 VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

se auto-expõem e se auto-catalogam, tornando-se assim elementos daquele que parece ser o maior catálogo humano do mundo.

No cibersexo, o anonimato interactivo liberta o ciber-amante do seu papel social, possibilitando a vivência de experiências relacionadas com a sua personalidade multifacetada. O ciber-amante exercita a auto-exploração, proveniente de uma necessidade de manifestação livre de estigmas sociais.

Esta prática oferece ao ciber-amante uma sensação de controlo da sua actividade sexual no ciberespaço, onde o medo da impotência ou do relacionamento romântico não existe. O anonimato torna-se o veículo libertador dos desejos reprimidos e o ciberespaço o sítio ideal para expor fantasias e curiosidades.

Num *Chat*, o ciber-amante pode preservar a sua identidade, identificando-se com um pseudónimo (*nickname*). No entanto, se utilizasse o seu nome verdadeiro muito provavelmente não seria reconhecido. O ciber-amante encontra um ambiente de escolha de largo espectro que vai facilitar a sua auto-aceitação moral em relação às preferências. Não existe um ordenamento hierárquico na formação das comunidades virtuais, os territórios são construídos em torno de um interesse comum cuja base é a aceitação, donde resulta um espaço livre de qualquer tipo de xenofobia.

Os encontros realizados na realidade virtual oferecem uma ilusão de controlo sobre a natureza física e humana. Proporcionam, acima de tudo, um controlo do corpo cronologicamente datado, que não pode esconder o seu género e a sua raça.

Segundo Anne Balsamo²¹⁸, o *boom* da realidade virtual acontece nos anos oitenta precisamente por ser a década onde se começa a entender o corpo enquanto algo frágil, vulnerável a infecções (nomeadamente infecções sexualmente transmissíveis, como a sida) e a críticas relativas ao género, etnia e habilidade física. A realidade virtual oferece ao viajante um universo livre do corpo, onde a ténue fronteira entre realidade e ficção das relações no ciberespaço estimula a fantasia do despojamento corporal.

O corpo de Case, o herói da trilogia *Cyberpunk Neuromancer* de William Gibson, é reconstruído a partir de fragmentos da sua pele (à semelhança das

218 BALSAMO, Anne – *The Virtual Body in Cyberspace*. London: Routledge, 2000. The Cybercultures Readers. (03/09/2004)

previsões para o futuro próximo das aplicações da clonagem). Também o seu género (masculino) é, a certa altura, modificado através da reconstrução física.

A narrativa *ciberpunk* permite uma apresentação distinta, não estanque, do corpo em relação ao género. Case, no início da narrativa, é ligado ao corpo de Molly, aprotagonista feminina, e sente como as roupas femininas são demasiado justas.

Também o corpo de Molly é modificado pela tecnologia. Molly sofreu uma implantação de armamento, como acontece no filme *Tetsuo: The Iron Man* de Shinya Tsukamoto. Essa metamorfose torna a sua identidade feminina poderosa e livre das normas convencionadas de passividade e feminilidade associadas ao género.

No *Jardim das Delícias* de Taxandria as mulheres vivem uma situação de total opressão sexual e social. Como vimos, Taxandria é uma sociedade dominada pelo masculino, onde todas as mulheres estão expostas e aparentemente rendidas a uma vida de simples satisfação sexual do homem e de procriação.

Jean Baudrillard²¹⁹ defende que a revolução sexual dos anos 70 não foi propriamente uma revolução visto que deu continuidade à sexualidade fálica de Sigmund Freud. Segundo o autor, a mulher deveria afirmar o seu próprio poder ao invés de tentar apropriar-se do poder sexual anatómico, não por oposição ao masculino, mas por sedução, pelo poder da sedução, pois só a sedução contraria a distinção sexual dos corpos. Para Baudrillard²²⁰, a “proliferação” acerca-se do esbanjamento porque, segundo o autor, o desejo sustenta-se na falta. A ausência de restrições pelo aumento da procura torna-o vazio, sem imaginário.

A Igreja católica (e as religiões em geral) sempre encarou a sedução feminina como algo diabólico, o que contribuiu para uma construção moral colectiva que reprova o estabelecimento da mulher enquanto objecto sexual através do engenho do corpo. A mulher entende a sedução como uma encenação do seu corpo, como uma vassalagem pré-destinada, como algo de que se envergonha. A sedução é encarada como um desvio anormal da mulher, da sua natureza, da sua verdade, que tem de ser combatido. De acordo com Baudrillard²²¹, se o poder

219 BAUDRILLARD, Jean – *Da Sedução*. Campinas: Papirus, 1991.

220 *Ibid.*

221 *Ibid.*

sexual ou político está ligado ao domínio do universo real, então a sedução está ligada ao domínio do universo simbólico.

A manipulação das aparências é o verdadeiro poder das mulheres, poder esse, que, para Baudrillard²²², estão prestes a perder. O feminino, enquanto aparência, põe em causa a profundidade do masculino. Segundo o autor, o facto de as mulheres se insurgirem contra o ultraje da dominação masculina, torna-se uma tentativa de perda de privilégio do controle total do mundo das aparências. Só as aparências são reversíveis e só as aparências vulnerabilizam e fragilizam os sistemas. Com a revolução sexual o poder de sedução ganha a forma de servi-dão, de opressão.

Baudrillard põe, assim, em causa a história da opressão imputada às mulheres pelo domínio patriarcal e sugere que o feminino nunca foi dominado, foi sempre dominante.

O masculino vive enclausurado numa sexualidade declarada, num intuito sexual que se esgota no prazer e na reprodução. O masculino representa, simultaneamente, a força e a fraqueza. O homem criou uma ordem social, política e económica masculina para atenuar e diminuir o privilégio original superior feminino: o poder de fecundação.

Esse poder natural perde-se com a instituição do feminino, enquanto sexo, para denunciar a sua opressão. Quando aclama o direito ao prazer, a mulher abre mão da existência de uma intensidade superior atingida através da negação do prazer, isto é, da sedução. O prazer é a fruição industrial dos corpos, diz Baudrillard²²³, é um produto tecnológico de uma maquinaria de corpos, uma logística de gozo de ciborgues.

A pornografia (exemplo extremo do que foi referido e que encontrou na Internet o suporte perfeito para uma difusão vertiginosa) fomenta o prazer feminino, enquanto sujeito, pela consciência do seu próprio desejo e, enquanto objecto, numa entrega total ao prazer. Na pornografia a incitação ao sexo é constante, voraz, devoradora e orbita sempre em torno da mulher.

222 BAUDRILLARD, Jean – *Da Sedução*. Campinas: Papirus, 1991.

223 *Ibid.*

Este auge do prazer é trazido pela assunção do feminino. Com ele chega o cataclismo do princípio da realidade sexual, transformada em hiper-realidade sexual, onde a imagem do sexo se torna mais real que o sexo real, onde encontramos a ausência total de sedução.

A pornografia exalta os pormenores anatómicos, mostra-nos pontos de vista que nunca vimos por serem fisicamente impossíveis de serem vistos, furta-nos totalmente o espaço do imaginário. A visibilidade integral do sexo, mais exacta e mais que real, extingue a sedução.

Na Internet, predomina o telecontacto (embora o telecontacto seja, muitas vezes, utilizado para promover o encontro físico²²⁴).

Quando não há nada para dizer, o telecontacto torna-se um processo de auto-sedução, torna-se contacto pelo contacto. Deixa de haver emissor e receptor, apenas uma alternância de reconhecimento, ao comprovar-se que existe alguém do outro lado.

Existem dois terminais e os sinais emitidos por esses terminais apenas servem um propósito narcisista de auto-sedução. Ama o próximo como a ti próprio. Quando cada um de nós é o seu próximo, acontece o amor global. O ciberespaço acentua a premissa do auto-conhecimento/enamoro através do outro. A Internet enquanto poderoso meio aglomerador de outros meios de comunicação, disponibiliza múltiplos ambientes de incentivo às relações interpessoais. Estes espaços oferecem ao utilizador condições únicas de anonimato que privilegiam a experimentação de fantasias e o desaparecimento de fantasmas e tabus. Estas circunstâncias singulares promovem o aparecimento de enormes comunidades de âmbito sexual, como é o caso da comunidade de BDSM²²⁵ virtual.

Estas comunidades redefinem as relações interpessoais relativamente aos sistemas enraizados na sociedade, fazendo com que a distância entre domínio público e domínio privado (entre assumir um comportamento ou escondê-lo) desapareça.

224 A Internet é também usada, cada vez mais, para facilitar o reencontro (virtual ou actual) de pessoas que perderam contacto, através de redes sociais como o Hi5, Facebook ou Orkut.

225 A sigla BDSM é composta pela junção de três abreviaturas: B&D [Bondage (fetiche relacionado com a servidão e o cativoiro que envolve a amarração e imobilização de corpos) & Disciplina], D&S (Dominação & Submissão) e S&M (Sadismo & Masoquismo).

3.2.6. O SIMULACRO DE IRINA: O ÍCONE TECNOLÓGICO

De acordo com Baudrillard²²⁶, tudo o que é produzido pela máquina é máquina (textos, imagens, programas [*software*], filmes, vídeos). São produtos-máquina derivados de suportes-máquina, difundidos artificialmente. Como, por exemplo, filmes carregados de efeitos especiais devido ao encantamento do operador dessa *máquina* em relação às possibilidades infinitas de funcionamento. Talvez por isso se tornem tão enfadonhos e de alguma maneira repetitivos. A violência gratuita e a submissão da sexualidade à pornografia tornaram-se efeitos especiais, tornaram-se violência-máquina e sexualidade-máquina. Este cinema, como refere o autor, perdeu a magia das imagens, dos conceitos e das palavras.

Segundo Jameson²²⁷, actualmente podemos observar uma transformação nas formas de expressão culturais e mediáticas. Essa transformação alarga-se, não só às bases tecnológicas destas formas de expressão como, também, às modificações do sistema capitalista no caminho da globalização. Para Jameson as formas estéticas que definem a Pós-Modernidade têm correspondência directa com o processo de mundialização do mercado.

A dimensão mercantilista da arte condu-la à superficialidade e à banalização. A diversidade e a multiplicidade do superficial (onde os simulacros escondem o significado) substituíram a profundidade da cultura. O autor mostra-nos a Pós-Modernidade enquanto lógica cultural do capitalismo, do capitalismo mediático, onde a tecnologia alcançou o estatuto de ícone da Pós-Modernidade.

Mas os dilemas provocados pela tecnologia não são apanágio da Pós-Modernidade. Neil Postman, na obra *Tecnopolia. Quando a Cultura se rende à Tecnologia*²²⁸, começa por contar-nos a lenda do rei Tamuz e o seu encontro com Thoth, o deus das invenções.

O deus Thoth assegurou ao rei Tamuz que todas as suas invenções, especialmente a invenção da escrita, lhe trariam a admiração e o reconhecimento do seu povo. No entanto, o rei, cauteloso, quis compreender a utilidade de todas

226 BAUDRILLARD, Jean –. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

227 JAMESON, Frederic – *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.

228 POSTMAN, Neil – *Tecnopolia. Quando a cultura se rende à tecnologia*. Lisboa: Difusão Cultural, 1994.

aquelas invenções, nomeadamente a invenção da escrita. O deus Thoth explicou, então, ao rei que a escrita era a sua maior invenção, de tal maneira poderosa que aumentaria o saber e a memória do seu povo. O rei Tamuz contrapôs dizendo-lhe que o inventor não será a pessoa mais indicada para avaliar os benefícios ou os prejuízos da aplicação da sua invenção e que por vezes é apregoado o bem mas é o mal que se instala. É o caso da escrita, explica Tamuz, quem utilizar a escrita perderá a memória por não a exercitar, por confiar que esta lhe irá relembrar sempre todas as coisas, ao confiar cegamente nos sinais gráficos, o povo irá perder confiança nas suas capacidades, afinal a escrita não desenvolve a memória, apenas serve para relembrar as coisas. Essa promessa de sabedoria é um engano, continua Tamuz, os alunos irão receber uma grande quantidade de informação sem a instrução adequada. Vão considerar-se conhecedores do saber mas, na verdade, serão muito ignorantes; nada saberão verdadeiramente, somente os conceitos de sabedoria.

A posição do rei Tamuz coincide com a de Baudrillard (como veremos a seguir) em relação à *invenção* das auto-estradas de informação: se uma pequena porção de informação pode ser remédio para a ignorância, uma dose maciça de inteligência artificial só pode evidenciar que a inteligência “natural” do homem é precária. Posições que, por sua vez, coincidem com a postura anti-tecnológica Taxandriana.

Mas se a escrita para o rei Tamuz e a Internet para Baudrillard são invenções simplesmente negativas, para Postman as novas tecnologias têm um efeito bipolar: as inovações tecnológicas podem ser simultaneamente prejudiciais e benéficas, sendo o meio-termo a consequência ideal desta relação complicada entre tecnologia e cultura.

O advento da Internet trouxe consigo a possibilidade de democratização da emissão e recessão de conteúdos. Esta liberdade de circulação de bens culturais, livre de mediações institucionais, parece ser a herança *punk* (do conceito “faz tu mesmo”) da cibercultura, pondo termo a uma postura elitista da indústria cultural onde apenas uma minoria tinha a possibilidade de produzir para divulgar.

Porém, na opinião pessimista de Postman, o resultado desta negociação entre os benefícios e os prejuízos trazidos pelas novas tecnologias não tem sido o meio-termo.

Para o autor, esta relação não tem sido auspiciosa para a cultura, tem sido, afinal, uma relação de submissão. O domínio da tecnologia é assegurado de duas maneiras distintas, uma perceptível e outra não, tendo em conta que existem, segundo o autor, tecnologias visíveis e tecnologias invisíveis. Visíveis são todas as tecnologias reconhecidas por todos nós como tal, por exemplo, os computadores, os meios de transporte ou a televisão. Invisíveis são aquelas que não têm forma física, são técnicas ou métodos que condicionam a nossa maneira de pensar o meio ambiente que nos rodeia, de uma forma sistemática, como temia o rei Tamuz relativamente à escrita. São testes psicológicos, horários, avaliações escolares ou profissionais.

A tecnologia tem uma tendência natural para eliminar qualquer alternativa relativa a si própria, tornando, assim, a negociação da relação com a cultura complicada. O domínio exercido pela tecnologia redefine a superestrutura, para que as definições de religião, arte, política, família ou privacidade se ajustem às novas imposições tecnológicas. Esta fase de monopolização total da tecnologia é denominada por Postman de Tecnopolia.

Taxandria pré-diluviana será o melhor exemplo da tecnopolia. Antes de acontecer a grande catástrofe Taxandria vivia em função da tecnologia, procurava expansão e afirmação através dessa tecnologia e, inevitavelmente, passou a orientar-se pela imposição das suas regras. A cultura rendeu-se incondicionalmente à ciência e a sua fé no progresso tornou-se inabalável. Por fim, a moral foi substituída pela eficácia: “Os sábios bem tentaram opor algumas objecções e propuseram métodos clássicos”.

Postman prevê um destino semelhante para todas as culturas mas, até lá, terão que passar por dois estádios: O estádio *ferramentista* e o estádio *tecnocrático*. Cada um com a sua própria cultura e forma de relacionamento com a tecnologia. Torna-se cada vez mais difícil encontrar culturas no patamar tecnológico do género ferramentista. Segundo o autor, um grande número de países

vive numa tecnocracia, alguns outros (como os Estados Unidos da América), já se encontram no estádio tecnopólico.

As culturas que se encontram no estádio ferramentista colocam a tecnologia ao serviço da cultura, as ferramentas tecnológicas são criadas para colmatar falhas ou dificuldades concretas (como o arado para lavrar a terra) ou, então, para servir o mundo da arte ou do ritual. As ferramentas utilizadas por estas culturas (com a tecnologia suficiente para as suas necessidades) não interferem na cultura, adaptam-se ao meio ambiente concreto onde são introduzidas.

Quando a tecnologia passa a exercer no pensamento cultural o papel de protagonista, esta harmonia perde-se. Segundo Postamn, actualmente, o social e o simbólico são remetidos para segundo plano cedendo terreno à tecnologia, que não está integrada na cultura, pelo contrário integra a cultura (ficando a tradição moribunda). É este o estádio Tecnocrático.

Para Postman, a perda de força da cultura vem no seguimento do surgimento de três tecnologias fundamentais: a primeira é o relógio mecânico, que ofereceu ao indivíduo uma nova concepção do mundo, tanto no filme *Taxandria* como no álbum *Memórias do Eterno Presente* a ausência do relógio mecânico, enquanto máquina funcional, é marcada não só graficamente como também pelo pensamento ou diálogo dos protagonistas. Aimé refere que em *Taxandria* não existiam “Nem relógios de pulso, nem de parede, nem de pêndulo: só os carrilhões dos sinos do Palácio dos Príncipes anunciavam os grandes momentos do dia” (p. 6).

A segunda são os caracteres móveis. Com esta invenção Gutenberg desencadeou o fim da tradição oral. Também os caracteres móveis têm uma presença muito marcante nas duas obras em estudo: “Ao passar diante da tipografia, olhei pela janela lá para dentro. Preparava-se uma nova edição, no meio de rangidos. Seria verdade que antigamente havia máquinas que faziam as coisas sozinhas?” (p. 10).

A terceira é o telescópio, que aniquilou as preposições da tradição teológica judaico-cristã, então basilares. O telescópio é um dos objectos de referência de todo o Universo Obscuro²²⁹, podemos ainda encontrar várias referências gráfi-

229 SHUITEN; PEETERS – *Le Guide Des Cités*. Bruxelles: Casterman, 2002. Les Cites Obscures.

cas e literárias, relativas ao telescópio, no livro *Taxandria: História do Grande Cataclismo*: “E um desses duplos, incomodado com os rigores do inverno meteu na cabeça eleger o sol como alvo.” (p. 21)

O desgaste dos laços com a tradição é a principal característica da tecnocracia, porém, neste estágio o universo tradicional ainda não foi dissolvido. Existe um domínio da tecnologia, mas a cultura não está completamente subjugada. Isso acontece numa Tecnopolia.

Os defensores da tecnologia (por exemplo, o deus Thoth) afirmam que a tecnologia pode pensar por nós, com mais rigor. No século XIX iniciou-se uma desconfiança crescente no pensamento humano, que continua pelo século XX. Darwin afirmou que a selecção de espécies é feita pela natureza, Nietzsche declarou a morte de Deus, segundo Marx não somos donos do nosso destino, o destino humano pertence à história e Einstein provou que não há meios absolutos para julgar absolutamente nada, não vale a pena procurar a certeza absoluta.

Então, só a máquina nos pode trazer confiança porque, como diz o provérbio: *a máquina tem sempre razão*.

Hoje, o ícone da tecnopolia é o computador, a máquina que, de acordo com Postman, está a provocar o aparecimento de uma narrativa cultural incoerente. Esta nova máquina potenciou o volume de informação que recebemos, mas essa informação chega-nos descontextualizada. Então, dificilmente poderemos interiorizá-la com sentido.

Como refere Baudrillard (como veremos mais à frente), de maneira bastante controversa e, de certa maneira, desajustada da realidade **experienciada actualmente**: a informação deixou de ter qualquer consequência, devido às auto-estradas de informação, que nos tornaram completamente impotentes. Ou seja, o fluxo de dados produzido pelos computadores é tão grande que só pode ser processado por outros computadores. Nesta troca vertiginosa de informação, deixamos de ser mediadores e o conceito de interface torna-se uma utopia.

Segundo Postman, a informação descontextualizada, além de inútil, pode tornar-se perigosa, porque se “a um homem com martelo tudo se parece com um prego” então, a um homem com computador tudo se parece com dados.

Existem profissionais especializados em processar a informação que recebemos, são peritos em tratar e filtrar o que, de facto, devemos interiorizar. Estas pessoas são autênticos sistemas de controle de informação que definem a relevância desta através de estudos de mercado, de opinião ou de impacto ambiental, partindo do princípio de que tudo é mensurável.

Mas Postman põe este processo em causa. De acordo com o autor, num questionário, as nossas respostas não espelham necessariamente a nossa opinião, tendo em conta que podemos obter várias respostas relativamente à mesma pergunta dependendo do modo como a questão é colocada. Ou seja, os conteúdos dos questionários não são neutros²³⁰.

As sondagens levam-nos a acreditar que simulam a nossa opinião, quando na verdade a manipulam. Hoje a nossa opinião é a base da sociedade democrática, logo, deturpar a opinião pública implica a manipulação do sistema democrático.

Na tecnopolia a tecnologia influencia o campo social e psicológico, cria no indivíduo uma obsessão pelas suas vantagens em todos os domínios (ciência, medicina, educação ou comunicação) que, inevitavelmente, converge num ambiente obscuro de subjugação. Para Postman, a tecnologia é uma religião. Segundo o autor, actualmente aceitamos a máquina como um deus em que acreditamos piamente e perante o qual depomos a nossa fé.

A tecnologia concretiza os nossos pedidos e, através do progresso, alcançaremos uma forma de vida melhor e tendencialmente eterna. No livro *Taxandria: História do Grande Cataclismo* podemos ler, relativamente ao progresso tecnológico de Taxandria pré-diluviana moderna, que o presidente Thadeus Brentano (o *Sol dos Novos Tempos*):

“Fazia questão de reorganizar o território de alto a baixo, para o tornar mais regular, mais racional, mais eficaz. Por exemplo, queria transformar as estradas em canais e os rios

230 A título de exemplo temos a história de dois padres fumadores que queriam saber se é possível, de acordo com a leis católicas, fumar e rezar simultaneamente. Para tal, escreveram ambos ao Papa. O primeiro perguntou se pode fumar enquanto reza, ao que o Papa respondeu negativamente, a oração exige concentração total. O segundo perguntou se pode rezar enquanto fuma e a resposta foi positiva, porque todos os momentos são adequados para rezar.

em vias férreas. Queria sobretudo transportar as cidades para o campo e o campo para as cidades.” (p. 14)

O problema da morte foi resolvido pela religião tradicional: quem for cumprir tem entrada garantida no céu. A nova religião tecnológica resolve o problema da morte aqui e agora, adia a morte cada vez mais e o progresso abre perspectivas para a imortalidade. Pelo menos para a imortalidade do corpo, o corpo híbrido, simbiose de organismo e cibernética: o ciborgue.

Jean Baudrillard considera a Internet o mais recente dos mundos paralelos. Mundo esse que se encontra em constante crescimento, sendo imensurável a quantidade de informação que lá transita diariamente. Segundo o autor, sempre crítico em relação à Internet, a expansão da informação é de tal ordem que já nada tem a ver com a aquisição de conhecimentos. A informação já não alcança o seu objectivo. Isto porque a acumulação e o transporte mundial de informação deixa de fazer sentido no momento em que a proliferação é superior à procura, no momento em que é maior que a capacidade e necessidade do indivíduo. O autor conclui o seu raciocínio pessimista e catastrófico afirmando que esta proliferação só faz sentido enquanto meio de subjugar o homem à automatização (e consequente subdesenvolvimento) mental.

Mais uma vez encontramos a ideia de monstro tecnológico que tolda os sentidos do homem, que o domina e potencializa o *grande cataclismo*, que, por sua vez, se torna a grande justificação da implantação da ditadura do Eterno Presente.

Se uma pequena porção de informação pode ser remédio para a ignorância, uma (*over*) dose maciça de inteligência artificial só pode evidenciar que a inteligência “natural” do homem é precária, refere, como vimos, Baudrillard. A intimidação crónica dos *media* em relação à violência, ao sofrimento, ao terrorismo²³¹ ou às catástrofes naturais só comprova a impotência humana e projecta-nos para uma espécie de ataque de pânico colectivo. Uma vez encarcerados na

²³¹ O terrorismo, provavelmente, não existiria sem os *media*. Funciona como um vírus comunicacional posto em circulação pelos dispositivos mediáticos, ou seja, existe, principalmente, enquanto representação dele próprio.

lógica e no automatismo deste novo mundo, ele passa a funcionar como uma bomba-relógio, pronta a explodir para toda a eternidade.

A intrusão deste mundo virtual no mundo real provoca um inevitável desequilíbrio, como acontece no conto *Tlon, Uqbar, Orbius Tertius*, onde um mundo paralelo imaginário invade o mundo físico real. A libertação selvagem da informação poderá transformar as pessoas em autênticos radicais livres, soltos pelo ciberespaço, à procura das suas moléculas confirmando, assim, a criação do corpo sem órgãos, à semelhança do Rizoma de Deleuze e Guattari.

Para Baudrillard, o mundo paralelo da Internet deve continuar assim...paralelo. O autor considera a Internet uma perigosa utopia e não acredita que a informação possa contribuir para o conhecimento. Todos os mundos paralelos foram criados pelo homem. Por mais excêntricos e transcendentais que sejam, fomos nós que os pusemos em órbita.

“No mundo digital, a distinção do original e da cópia há muito perdeu qualquer pertinência”²³², refere Baudrillard. Como vimos anteriormente, os *replicantes* de *Blade Runner* são andróides em tudo semelhantes ao original, do qual que se tornam preferíveis devido às suas características físicas melhoradas e inteligência (artificial) superior. Estes *replicantes* tornam-se autónomos do original.

De acordo com Omar Calabrese²³³, o que realmente está em causa neste conflito é a relação de oposição entre automatismo e autonomismo. O autor propõe uma reflexão, dentro dos mesmos parâmetros, relativa aos produtos de ficção dos meios de comunicação recentes, na qual poderíamos encontrar a mesma filosofia. Os *replicantes* dos meios de comunicação que seriam, segundo o autor, as sagas cinematográficas, os *remake*, as bandas desenhadas populares, os romances de grande consumo ou as canções. Estes *replicantes* comunicacionais são criados enquanto produto de uma mecânica repetição e consequente optimização do trabalho. Porém, o seu melhoramento e aperfeiçoamento produzem, de uma maneira inconsciente, o que pode ser considerado uma estética, a estética da repetição, que perpetua o presente.

232 BAUDRILLARD, Jean – *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

233 CALABRESE, Omar – *A Idade Neobarroca*. Lisboa: Edições 70, 1999. Arte & Comunicação; 42.

Hoje, o realismo das inúmeras simulações com que inevitavelmente convivemos, vem alterar o nosso meio ambiente e, conseqüentemente, o nosso comportamento. Exemplo disso é o facto de diariamente nos confrontarmos com a dificuldade em distinguir essas simulações quotidianas. Diariamente confundimos realismo com realidade. Esta confusão advém do facto de algumas destas imitações se terem tornado o objecto de imitação. Como aconteceu com o actor de Hong Kong, Jackie Chan que, depois de trabalhar como duplo, lançou a sua carreira com a imitação paródica do mítico Bruce Lee e, actualmente, é imitado por largas dezenas de *wannabes*. Ou quando falamos (até nos apercebermos de que não é uma pessoa) com um atendedor de chamadas que simula uma voz humana.

Segundo o analista norte-americano Ken Sanes²³⁴, o inquestionável preenchimento do quotidiano do indivíduo por simulações, foi trazido pela tecnologia e pela ingenuidade humana com a finalidade de preencher os nossos desejos e as nossas necessidades. Sempre sentimos a falta de alguma coisa (física ou não) e, se não a podemos obter tal como ela é, procuramos imitações. Quanto mais realistas são as imitações, mais satisfazem as nossas aspirações.

O filme *Blade Runner* mostra-nos um possível futuro próximo onde já quase tudo é simulacro e as imitações só podem ser despistadas através de rigorosos exames, como aconteceu com a escama da cobra da *stripper*, investigada por Deckard.

De acordo com Sanes, estão a ser desenvolvidos meios de subserviência que nos ajudam a desmascarar as ilusões criadas pelas simulações que invadem progressivamente o nosso meio ambiente. A mais significativa talvez seja o crescente número de leis que obrigam à rotulação dos simulacros, a fim de evitar a confusão na percepção e distinção dos mesmos. Por exemplo, as imitações de armas de fogo e outros brinquedos bélicos, tornaram-se tão realistas que se registaram frequentemente problemas com a polícia.

O *paintball* é uma forma de combate simulado que utiliza imitações de armas de fogo, transformando brincadeiras de infância em jogos de guerra para adultos. Pode ser praticado em interiores (normalmente edifícios abandonados) ou

234 SANES, Ken – *Focus Section*. The Sunday Boston Globe. (18 Outubro 1992).

em espaços exteriores. Os jogadores utilizam um fato de protecção, um capacete e uma arma que dispara *paintballs*: cápsulas do tamanho de uma bala cheias de tinta. Quando um jogador é atingido a cápsula rebenta, enchendo a sua roupa e a sua pele de tinta, ou seja, de sangue. Então esse jogador é considerado oficialmente morto. O jogo continua até todos os oponentes serem eliminados ou até que um objecto representativo da vitória seja capturado no território da equipa contrária.

O *paintball* retoma apenas a forma da batalha real (muitas vezes na forma de reconstituição histórica), já que combatentes ressuscitam após a batalha sem danos físicos de maior (embora o impacto da cápsula cause dor). Este jogo bélico, exemplo de uma arena simbólica característica da cultura contemporânea, é um domínio privado onde é possível exteriorizar fantasias, onde é possível representar realidades paralelas ao dia-a-dia.

As arenas simbólicas são vastas, desde parques temáticos ao *sexual role playing*, a variedade é enorme. Mas são provavelmente os MUDs (*Multi-User Dungeon, Domain or Dimension*) na Internet que angariam mais fãs. Os MUDs são espaços virtuais onde se joga um *role play game*, mas a personagem que personificamos pertence a um mundo ficcional criado por descrições literárias e não por imagens.

Os frequentadores de MUDs e os utilizadores de outros *role play games*, não só têm uma memória bem presente das suas aventuras nestes mundos paralelos, como também são frequentes os relatos de sonhos sobre essas aventuras.

Aparentemente está a aumentar a confusão mental gerada pelas simulações e a consequente suspeita em relação ao real e à autenticidade da simulação. Os progressos das técnicas de desmascaramento de fotografias trabalhadas digitalmente estão a par da evolução destas gerando-se, assim, um complicado jogo do gato e do rato. Aqui, a distinção e despistagem entre original e cópia é fundamental, não existe, portanto, espaço para a atitude do presidente Bretano que “na dúvida, prestou as suas homenagens a uma e a outra” (p. 20).

Os transportes e as comunicações, nomeadamente as telecomunicações, potenciaram a distribuição de simulações e simulacros por todo o mundo. Com

o advento da globalização, massificou-se a confusão mental provocada pela dificuldade de distinção entre real e imitação.

Segundo Ken Sanes²³⁵, isso acontece nas campanhas políticas, onde milhões de pessoas são baralhadas pelo uso indiscriminado da simulação. As campanhas políticas actuais utilizam meios de persuasão e ilusão vindos de variados quadrantes como a televisão, marketing, publicidade ou o teatro.

À semelhança dos *role playing games* (onde cada pessoa interpreta um personagem escolhendo as suas características físicas, psicológicas e morais), as campanhas políticas permitem aos candidatos interpretarem um papel muito específico e cuidadosamente estudado. Nestes espectáculos de massa, os adereços e a cenografia também são importantes. Finalmente, a manipulação de imagem e as técnicas de composição e montagem audiovisual são usadas para criar as promoções dos tempos de antena. O resultado final é incontornável: a relação entre os candidatos políticos e os eleitores acaba por não ter qualquer relação com a realidade, resumindo-se a um mero jogo de poder. Conforme refere Sanes:

“The ability to manipulate simulations is a form of power and the inability to see through simulations is a form of powerlessness. Those who manipulate appearances, today, exercise power over those who are taken in by appearances.” (p. 236)

Para Michael Grosso²³⁷, as promessas de poder das novas tecnologias são semelhantes às promessas mitológicas de poder. A mitologia fala no poder de rejuvenescer, de prolongar a vida e de viver eternamente. Estes poderes encontram uma correspondência actualizada na engenharia biológica, na nanotecnologia e na inteligência artificial. O objectivo comum da mitologia e da tecnologia é a eternidade, a ausência de tempo. Segundo André Lemos²³⁸, o ciberespaço é o lugar de um culto secular digital que induz à abolição do espaço e do tempo.

235 SANES, Ken – *Focus Section*. The Sunday Boston Globe. (18 Outubro, 1992).

236 *Ibid*.

237 GROSSO, Micheal – *Technology as a Psychic Phenomenon*. <http://www.december.com/cmc/mag/1997/apr/grosso.html>. (11/11/2004).

238 LEMOS, André – *As Estruturas Antropológicas do Cyberespaço*. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>. (21/11/2004).

Neste espaço imaginário, comunidades como os *hackers* regem-se pelas suas próprias regras, fundamentadas na prática da inovação tecnológica cooperativa. O ciberespaço pode ser o ponto de encontro entre racionalidade tecnológica e pensamento mitológico.

Assim como as cidades criaram um ambiente propício para o aparecimento das tribos urbanas (como é disso exemplo, o ambiente que o bairro Amerika Mura proporciona aos seus actores), o ciberespaço proporcionou o ambiente para o surgimento das tribos ciber-urbanas que têm uma maneira de estar e actuar características (de acordo com a ética de cada tribo).

Neste universo paralelo em permanente extensão, o mapa (no seu sentido tradicional) deixa de fazer sentido, já que esta expansão não é espacial (não é geográfica) mas, sim, temporal.

3.2.7. O SIMULACRO DE IRINA: AIMÉ PAIREL, O PRÉ-HACKER

De acordo com Manuel Castells²³⁹, ao contrário do que dizem os organismos governamentais e os meios de comunicação, os *hackers* (que dominam a tecnologia informática) são pessoas apaixonadas pela criação de *software* e desenvolvimento de novas formas de processar a informação. “Para ellos, el valor supremo es la innovación tecnológica informática. Y, por tanto, necesitan también libertad.”²⁴⁰

Esta liberdade não se restringe à navegação pela rede. Para os *hackers* liberdade significa acesso a todos os códigos e bancos informáticos. A comunidade *hacker* rege-se pelos princípios da colaboração e generosidade, que passa pela disponibilização do saber, ou seja, dar e receber criação tecnológica numa lógica de liberdade de comunicação total. O verdadeiro interesse dos *hackers* é a criação tecnológica. O mesmo acontece com Aimé Pairel, o jovem protagonista, do filme em estudo, inconformado, que cultiva um interesse proibido pela criação

239 CASTELLS, Manuel – *Hackers, Crackers, Seguridad y Libertad*. <http://www.uoc.edu/web/esp/launiversidad/inaugural01/hackers.html>. (16/09/2004).

240 *Ibid.*

tecnológica. Assim, se tivermos em conta os princípios de liberdade criativa tecnológica e de actividade política anti-governamental, torna-se fácil fazer uma analogia entre Aimé Pairel (que, de certo modo, antecipa a postura *hacker*) e a figura do *hacker*. Aliás, alguns *hackers* têm uma forte actividade política caracterizada pela luta contra o controle governamental e empresarial das comunicações em rede.

Conforme refere Castells²⁴¹, os *hackers* estão organizados em redes de colaboração através da Internet, nessas redes estabelecem uma espécie de hierarquia tecnológica que funciona pelos seguintes parâmetros: no topo estão os criadores de programas, a seguir os indivíduos responsáveis pela manutenção desses programas e, finalmente, aqueles que, de algum modo, contribuem para esses programas.

A comunidade *hacker* tem por hábito o pleno reconhecimento de autoridade aos pioneiros da criação tecnológica relacionada com a informática. Exemplo disso é o culto gerado em torno de Linus Torvalds relativamente à comunidade *Linux*. O *Linux* é um sistema operativo alternativo concebido por Linus Torvalds, com seguidores e contribuidores (que desenvolvem o sistema) espalhados pelo mundo inteiro. Este sistema apareceu como alternativa gratuita ao sistema *Windows* de Bill Gates.

No entanto, a comunidade *hacker* só reconhece autoridade àqueles que utilizem a sua actividade com sensatez e não para seu próprio benefício económico ou social.

“En la era de la información, la matriz de todo desarrollo (tecnológico, económico, social) está en la innovación, en el valor supremo de la innovación que, potenciada por la revolución tecnológica informacional, incrementa exponencialmente la capacidad de generación de riqueza y de acumulación de poder.”²⁴²

241 CASTELLS, Manuel – *Hackers, Crackers, Seguridad y Libertad*. <http://www.uoc.edu/web/esp/launiversidad/inaugural01/hackers.html>. (16/09/2004).

242 *Ibid.*

Mas, segundo a ideologia *hacker*, esta vontade de inovar tem que estar associada ao prazer da criação, ou seja, deve existir uma motivação maior que a mera satisfação económica.

A cultura *hacker* tem sido decisiva para o desenvolvimento das tecnologias de informação e para a Internet: Os protocolos da Internet foram criados por *hackers* académicos; Foi um *hacker* que inventou o correio electrónico (1970), para que os primeiros internautas usufríssem desse serviço sem qualquer tipo de benefício comercial; *hackers* desenvolveram o sistema *UNIX* (cuja filosofia inspirou o *LINUX*); estudantes *hackers* inventaram o *modem*. Dois *hackers* desenvolveram o *browser World Wide Web*, por paixão e às escondidas do chefe, na empresa onde trabalhavam em 1990, trabalho que, um ano mais tarde, foi difundido na Internet sem direitos de propriedade. São vastos os exemplos actuais de *softwares* criados por redes corporativas que se mantêm em regime aberto, sem direitos de propriedade.

Segundo Castells²⁴³, os *hackers* criaram, por puro prazer, a estrutura basilar da Internet, ou seja, a infra-estrutura da sociedade de comunicação. Obviamente que alguns se tornaram empresários de sucesso, mas não pela apropriação dos direitos de propriedade da inovação tecnológica cooperativa. Outros, como Linus Torvalds, tornaram-se famosos, embora essa fama advenha do respeito e reconhecimento da comunidade *hacker*.

A maioria dos *hackers* vive no anonimato, mas através da prática da inovação cooperativa, obtiveram o reconhecimento da única autoridade deste mundo paralelo: a própria comunidade global *hacker*. Esta comunidade paralela contagia o ciberespaço, tornando-se crucial para a inovação e desenvolvimento da sociedade de informação.

Dentro da comunidade *hacker* existe, ainda, o submundo dos *crackers*. São indivíduos criticados pelos *hackers*, que semeiam o pânico na sociedade de informação e desprestigiam a comunidade global *hacker*. Os *crackers* utilizam os conhecimentos e as invenções tecnológicas para violar processos informáticos. Alguns *crackers* entram em redes ou em computadores pessoais para roubar

243 CASTELLS, Manuel – *Hackers, Crackers, Seguridad y Libertad*. <http://www.uoc.edu/web/esp/launiversidad/inaugural01/hackers.html>. (16/09/2004).

informação. Segundo Castells, estes indivíduos não são *hackers*, são ladrões de colarinho branco que perpetuam uma velha tradição criminal.

Os *crackers script kiddies* são outro subgrupo dentro do submundo *cracker*. Grande parte dos *script kiddies* são adolescentes que entram sem permissão em sistemas ou criam e alastram vírus informáticos para se sentirem poderosos e desafiarem o mundo dos adultos com impertinências e piadas de mau gosto. São marginais do mundo paralelo *hacker*, na medida em que, não criam, não inovam e, normalmente, não têm grandes conhecimentos técnicos (comparativamente à comunidade *hacker*).

Os *crackers* mais sofisticados tecnicamente, violam sistemas informáticos de instituições poderosas ou governamentais, numa atitude desafiadora em relação ao sistema estabelecido, ou enquanto forma de protesto político. Outro exemplo de ataque *cracker* político, é a guerra informática paralela entre *crackers* islâmicos e *crackers* israelitas.

A privacidade do indivíduo e o funcionamento das instituições e da sociedade não podem ser violadas por acções individuais. Mas, segundo Castells, estas acções também não podem servir de desculpa para o crescente controlo sobre a livre circulação de informação. “La vulnerabilidad de los sistemas informáticos plantea una contradicción creciente entre seguridad y libertad en la red”²⁴⁴.

A maioria das grandes empresas e instituições adquiriu sistemas de segurança capazes de neutralizar qualquer tentativa de violação (desde que essa tentativa não utilize uma tecnologia à altura desse sistema). Assiste-se, actualmente, a uma guerra virtual constante entre ataques e protecções informáticas.

Segundo Castells²⁴⁵, os sistemas informáticos e as redes de comunicação na Internet estão a converter-se no sistema nervoso da sociedade contemporânea. Assim, a interferência nas operações dos sistemas informáticos tornou-se uma arma extremamente eficaz e poderosa. A utilização e a finalidade destas acções terroristas varia conforme o subgrupo em questão. Esta é a actividade *cracker*

244 CASTELLS, Manuel – *Hackers, Crackers, Seguridad y Libertad*. <http://www.uoc.edu/web/esp/launiversidad/inaugural01/hackers.html>. (16/09/2004).

245 *Ibid*.

que, como refere Castells, tem de ser dissociada da actividade *hacker*, embora os *crackers* integrem o mundo paralelo dos *hackers*.

Em suma, os *hackers*, que estabelecerem uma ética específica inerente à sua actividade, acreditam, acima de tudo, na partilha de informação e no benefício social dessa partilha. Essa partilha de informação e saber é dinamizada, em grande parte, através da disponibilização de *software* livre. Além disso, condenam a invasão de sistemas em casos de vandalismo e usurpação.

O termo *hacker*, também pode ser empregue fora do ciberespaço, referindo-se à paixão, à inovação e à especialização profunda de indivíduos noutras áreas. É, também, neste sentido que o *hacking* foi praticado por Aimé Pairel no filme de Servais.

3.2.8. O SIMULCRO DE IRINA: TLON, TAXANDRIA, SECOND LIFE

O ciberespaço é a reencarnação tecnológica do mito do universo paralelo, que sempre povoou a memória colectiva do homem. Podemos facilmente encontrar, por exemplo, analogias em relação ao conto *Tlon, Uqbar, Orbis Tertius* de Borges. O fascínio de Borges com a descoberta de um pequeno artigo sobre Uqbar em *The Anglo-American Cyclopædia* parece, de algum modo, coincidir com o fascínio da descoberta do ciberespaço.

“Abundam indivíduos que dominam estas disciplinas diversas, mas não os capazes de invenção e menos ainda os capazes de subordinar a invenção a um rigoroso plano sistemático. Esse plano é tão vasto que a contribuição de cada escritor é infinitésima. Ao princípio julgou-se que Tlon era um mero caos, uma responsável licença da imaginação; agora sabe-se que é um cosmos e que foram formuladas as íntimas leis que o regem, embora de modo provisório”²⁴⁶.

Esta descrição parece, também, coincidir com o metaverso²⁴⁷ *Second Life* (doravante designado por SL), onde igualmente não existe uma narrativa predefinida ou, se preferirmos, um *rigoroso plano sistemático*. No SL²⁴⁸ existem, por exemplo, dezenas de grupos de arquitectos [aliás urbatectos (*vide* nota 71)] virtuais e, inclusivamente, uma Sociedade de Arquitectura Virtual. Philip Rosedale, fundador deste Brave New world, confirma a ideia de contribuição colectiva gráfica e social, que poderá vir a ser a nova roupagem de todo o ciberespaço, numa entrevista ao jornal Newsweek:

“In many ways, Second Life can be seen as the next step in the fulfillment of the Internet, in which people create and interact with content and each other in a 3-D environment. The potential for social interaction, education, commerce and entertainment in a 3-D environment is far greater than in the flat two-dimensional world we are now familiar with on the Web.”²⁴⁹

SL, Tlon e Taxandria ultrapassam a ideia de lugar imaginário e transcendente e invadem o mundo real, contaminando-o com objectos ou situações que, vindos de mundos alternativos, parecem precipitar a fusão entre ficção e realidade, anulando de vez os seus limites, transformando o mundo real numa outra coisa.

Anshe Chung é o nome de um Avatar²⁵⁰ feminino que se tornou a maior proprietária de terra virtual e, consequentemente, ganhou uma fortuna real, que está a ser usufruída pela alemã de origem chinesa Ailin Greaf, a mulher real por detrás de Anshe Chung. Ailin começou a comprar e desenvolver terra virtual no intuito de usar a economia virtual para sustentar a sua vida real (doravante designada por RL [real life]). Em 2006 Chung, o avatar de Ailin, tornou-se o

247 Termo criado por Neal Stephenson em 1992, na obra *Snow Crash*. É referente a um mundo paralelo virtual e tridimensional onde humanos comunicam e interagem entre si através de avatares.

248 Que contava, em Janeiro de 2010, com mais de 16 milhões de registos.

249 Newsweek Internacional Edition. <http://www.msnbc.msn.com/id/19878950/site/newsweek/>. (30 de Julho de 2007).

250 No ciberespaço entende-se por avatar a representação gráfica do utilizador numa plataforma de realidade virtual. Esta designação remete-nos para a religião Hindu, onde um avatar é uma manifestação corporal de uma divindade.

primeiro milionário do SL e o *Anshe Chung Studios* conta já com cerca de cem funcionários avatares.

A rainha do negócio imobiliário virtual ofereceu terra inabitada a 32 organizações sem fins lucrativos e a cerimónia de abertura do *Nonprofit Commons*, que decorreu no dia 14 de Agosto de 2007, aconteceu simultaneamente no SL e na RL.

O SL tem uma larga população com residência e emprego fixo²⁵¹ e qualquer avatar está potencialmente apto para construir ou criar qualquer coisa, sendo que os direitos de autoria revertem a seu favor. Para muitos o SL é o paradigma do mercado livre hiper-real, um avatar que desenhe roupas para outros avatares (negócio muito popular) pode fazer milhões de réplicas sem nenhum custo adicional. No entanto, o SL tem um dono: a *Linden Lab*, que nos remete para a temática *ciberpunk*, para o mundo paralelo de Taxandria e para o lado obscuro da tecnologia que conduz inevitavelmente uma sociedade à tirania de um estado ou de uma mega-corporação totalizadora.

O *Linden Lab* defende, talvez por isso, uma política de *no control*²⁵² que, no caso da economia virtual, permite que qualquer lucro realizado no SL (na moeda local, o *Linden Dollar*) possa ser trocado por dólares americanos reais em casas de câmbio *online* ou nas caixas de Multibanco virtuais. O câmbio, que naturalmente flutua de acordo com as forças do mercado do SL e da RL, variou, em Março de 2008, entre os 264 e os 275 Linden Dollars por cada Dollar americano.

Existem, no entanto, no SL, diferenças sociais muito vincadas. À partida é praticamente impossível para um utilizador que não investiu dinheiro real conseguir lucrar no SL ou simplesmente adquirir um espaço onde possa publicitar um eventual negócio. Assim, estes usuários, que utilizam o SL de forma gratuita, tornam-se nómadas, autênticos *beatniks* que vivem uma vida de divertimento constante sem terem pouso fixo. São avatares errantes que ganham alguns *Linden Dollars* realizando trabalhos menores (de varredores a dançarinos de

251 Como acontece no filme *Matrix*, onde os seres humanos são usados pelas máquinas como geradores de energia. Estes humanos também vivem numa realidade simulada, enquanto seus corpos físicos permanecem em habitáculos semelhantes aos hotéis cápsula japoneses.

252 Mais de noventa por cento do SL foi criado e construído pelos seus utilizadores e cada ilha (este universo paralelo está fragmentado em ilhas) formula as suas próprias regras.

discoteca) e que, em última instância, não necessitam de *Linden Dollars* para se vestirem, para viajarem, criarem objectos ou terem relações sexuais. Estes avatares nómadas rejeitam o racionalismo sedentário do SL herdado da RL.

Qualquer avatar do SL, nómada ou sedentário, à semelhança do que acontece com Aimé e Aimé Pairel, sente a necessidade de compreender o seu espaço envolvente e dominá-lo através do reconhecimento dos seus mais ínfimos pormenores. Esse domínio é conseguido, não só pela representação do espaço territorial, a partir do mapeamento topográfico do espaço, mas, principalmente, através da criação de objectos. Aimé Pairel imagina, desenhar e criar uma máquina voadora que parece sair de um conto de Júlio Verne. O próprio acto de criação surge como algo libertador.

No SL a ferramenta *create* inicia o acto de criação com um cubo, o objecto base que pode originar qualquer coisa. Objecto esse que é em tudo semelhante ao cubo obscuro de Schuiten & Peeters, ilustrado em *Le Guide Des Cités*²⁵³ e referido como o mais importante símbolo obscuro, a eterna origem da representação das coisas desde Alberti.

Talvez também seja essa necessidade de domínio deste espaço pseudo-físico que está na origem da formação do *Second life Liberation Army*²⁵⁴, grupo que exige ao *Linden Lab* eleições democráticas pelo controlo do SL, que embora proclame o *no control* relativamente à governamentação, determina as suas regras e orientações gerais. Aparentemente o *Linden Lab* não deu grande importância às investidas do *Second life Liberation Army*, no entanto, os protestos continuam pela proclamação da constituição da primeira democracia virtual, ao som do grito de guerra: *one avatar, one vote*.

O próprio William Gibson esteve no SL, numa acção de marketing, a lançar a sua última obra *Spook Country* num mundo paralelo “onde muitos dos mais antigos residentes são leitores fanáticos de Gibson, cyberpunks capazes de recitar de cor páginas e páginas de *Neuromancer*”²⁵⁵. Gibson, apesar de tudo, rejeita

253 SHUITEN; PEETERS – *Le Guide Des Cités*. Bruxelles: Casterman, 2002. Les Cites Obscures, p. 90.

254 Um outro grupo da SL com uma forte posição política e um grande número de adeptos é o *Keeping SL Free Together*, que defende uma SL livre de qualquer género de censura.

255 ANTUNES, José – *Second life: O Jogo da Vida*. Expresso. http://expresso.clix.pt/Dossies/Multimedia.aspx?content_id=409969&name=Second%20Life:%20O%20jogo%20da%20vida. (6 de Agosto de 2007).

a ideia de ser o *pai espiritual* deste simulacro-mundo. Aliás, o ciberespaço de *Neuromancer* aproxima-se mais de Taxandria, pela sua vertente obscura, do que do SL que parece trilhar o caminho do capitalismo mediático descrito por Jameson, onde, conforme foi referido, a tecnologia atinge o estatuto de ícone pós-moderno.

Podemos, então, definir o metaverso que a *Linden Lab* criou como um sistema capitalista perfeito, talvez pós-capitalista, onde se paga dinheiro real (cambiado) por bens e serviços *absolutamente falsos* (superando por uma larga margem todas as observações e conclusões de Eco sobre hiper-realidade).

O SL encanta os seus utilizadores pelas capacidades infinitas relativamente ao mundo real, onde possibilidades como as de voar ou teleportar acentuam a ideia de descorporização (física). Por sua vez, esta descorporização favorece, como já vimos, o auto-conhecimento num ambiente seguro, onde é realizável a experimentação de fantasias sem o risco de danos físicos.

Mas, acima de tudo, o SL consegue concretizar o sonho da humanidade: viver no Eterno Presente. Um avatar tem a aparência que o seu utilizador desejar. Muitas vezes funciona como um simulacro aperfeiçoado do seu utilizador. Isso facilita o processo de conversão à eterna juventude, em que o utilizador se revê no seu avatar, livre das mazelas causadas pela oxigenação do corpo. Além disso, apesar de haver uma referência a um tempo cronológico, o utilizador pode (através da ferramenta *force sun*) parar o tempo, vivendo, por exemplo, um pôr-do-sol eterno.

Se na RL o utilizador corre contra o tempo, que parece nunca ser suficiente, no SL ele é infinito, não há passado nem futuro. O avatar, enquanto ser-simulacro, não só não experiencia a sua passagem como não respeita a sua ordem, podendo optar por uma aparência (ou um género) mais ou menos jovem em qualquer momento desta eternidade. Pode, inclusivamente, reportar-se a outros momentos deste presente cristalizado, pode viver num castelo, em plena idade média ou numa nave inter galáctica, algures no futuro. **Dentro do mundo paralelo do SL podemos encontrar uma panóplia de arenas simbólicas e a sua fragmentação em ilhas (territórios) favorece a recriação de mundos artificiais inde-**

pendentes, onde a variedade temática reflecte bem a tendência contemporânea para o ficcionamento da vida.

À semelhança do que acontece em Taxandria, no SL o tempo é vertical, acumula acontecimentos. Ao contrário do tempo clássico, horizontal, que regista uma sequência de acontecimentos, o tempo do SL (ou tempo de Taxandria ou o tempo contemporâneo) parou de escorrer como se tivesse uma tampa no ralo, como a água de uma banheira a encher, onde se juntam todas as gotas que saíram da torneira.

3.3. A MÁQUINA ENCRAVADA III

Taxandria, a personagem comum ao álbum de Schuiten & Peeters e ao filme de Raoul Servais, findou cronologicamente algures na viragem do século XIX para o século XX, deixando para trás uma era moderna, pródiga tecnologicamente, para embarcar numa aventura pós-moderna. O Pós-Modernismo taxandriano identifica-se enquanto algo que deixou de ser moderno, mas, mais do que isso, rejeita qualquer afinidade ou relação de continuidade com a modernidade, adquirindo um sentido obscuro. Este Pós-Modernismo obscuro entende a tecnologia (representante do progresso e da ciência) como maligna.

Na tentativa de reportar para a contemporaneidade a ideia de Eterno Presente furtada das obras em estudo encontramos duas linhas de pensamento opostas: uma optimista pró-tecnológica e uma outra pessimista, cuja postura relativamente à tecnologia vai de encontro, de certa maneira, à obscuridade taxandriana.

Hoje, a aceleração do ritmo de vida condicionada pelas tecnologias que, em última instância, existem para nos fazer *ganhar tempo*, parece ser o exemplo acabado da vingança de Cronos. Esta aceleração progressiva está hoje intimamente relacionada com a reinvenção da cultura nómada pela virtualização e pelo uso generalizado das teletecnologias. De acordo com a linha optimista, o nomadismo pós-moderno constrói novas interações sociais com relacionamentos mais activos. Essas interações acontecem sem que haja necessidade de uma aproximação física real, tornando a aproximação geográfica virtual. No

entanto, a linha pessimista “taxandriana” defende a existência de um sedentarismo progressivamente terminal que pode ser sintetizado pela imagem da *cadeira* (objecto que representa o Eterno Presente nas obras analisadas).

Os meios de telecomunicação anulam as distâncias geográficas reais (processo iniciado pelas máquinas de alta velocidade modernas do século XIX: o comboio, o barco a vapor, o automóvel), o que implica, necessariamente, uma retenção espacial que precipita o fim da unidade de lugar. A duração da transmissão de informação é minimizada, tornando a recepção de mensagens e imagens audiovisuais instantânea. O homem contemporâneo sintetiza em si, através de próteses tecnológicas, todo o espaço geográfico.

O nomadismo virtual origina, segundo a linha pessimista, não só o sedentarismo físico como um esbatimento do mundo exterior, o que implica o esquecimento da exterioridade espacial e da exterioridade temporal, cristalizando o tempo no presente, no agora, no instante do *tempo real* das telecomunicações instantâneas.

Ainda segundo a linha pessimista, e à semelhança do que acontece na era do Eterno Presente taxandriano, o tempo contemporâneo, teletecnológico e hiper-real, proporciona a perda de referências relativas à memória colectiva, tornando a experiência temporal ausente de passado e futuro. Esta nova temporalidade assenta num presente permanente que reconstrói o ritmo da sociedade e onde as imagens são sobrevalorizadas e substituem os valores humanos, sociais, artísticos, culturais e políticos. A hiper-realidade torna a cidade-mundo especialista na aparência de valores.

Os simulacros tecnológicos invadem o quotidiano do homem contemporâneo, preenchendo, através de cópias, os seus desejos e suas necessidades de coisas reais que não pode obter. As arenas simbólicas e as simulações empurram-no para o instante onde convergem todos os passados, onde tem a possibilidade de viver qualquer momento anterior. Não no sentido de viver recordações, como quando olhamos uma fotografia antiga que registou um momento específico no tempo, mas enquanto vivência efectiva ou virtual de outras épocas que foram absorvidas e materializadas pela nossa.

A retenção do espaço físico anula a distância entre corpos, entre géneros, entre sujeito e objecto, entre público e privado, entre original e simulacro, entre realidade e ficção. Estas proximidades hiper-reais tornam o acontecimento virtual, roubam-lhe a sua dimensão histórica, modificando, reformando e inovando a dinâmica social.

Hoje vivemos uma sedentariedade que, ao contrário do que defendem os teóricos pessimistas, já não se prende com o espaço da localização, é antes uma sedentariedade temporal que perpetua o presente, marcada pelo fim das coisas: o fim da ideologia, o fim da arte, o fim da História. Este *fim das coisas* surge, assim, como apanágio da condição pós-moderna, reforçando a ideia do congelamento temporal contemporâneo, ou seja legitimando o fim da temporalidade que, por sua vez, viabiliza a implementação do Eterno Presente, a condição temporal que Servais, Schuiten e Peeters architectaram para Taxandria e que é, afinal, a condição temporal de toda a narrativa do cinema e da banda desenhada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A. A. V. V. – *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Catedra, 1989

APOLLONIO, Umbro (ed.), *Futurist manifestos*. London, Thames and Hudson, 1973

BALSAMO, Anne – *The Virtual Body in Cyberspace*. London: Routledge, 2000. The Cybercultures Readers.

BAUDRILLARD – *A ilusão do fim ou a breve dos acontecimentos*. Lisboa: Terramar, 1992

BAUDRILLARD, Jean – *A Sociedade de Consumo*. Lisboa: Edições 70, 1991. Arte & Comunicação; 69

BAUDRILLARD, Jean – *Da Sedução*. Campinas: Papiros, 1991.

BAUDRILLARD, Jean – *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BENJAMIN, Walter – *A Obra de Arte na Era da sua Reprodução técnica*. In GEADA, Eduardo, Org. – *Estéticas do Cinema*, Lisboa, Publicações Dom Quixote, 1985.

BORGES, Jorge Luis – *Borges em Diálogo*. Rio de Janeiro: Rocco, 1982.

BORGES, Jorge Luis – *Ficcionario, Una antologia de sus textos*. México: Fondo de Cultura Económica, 1981.

BORGES, Jorge Luis – *Ficções*. Lisboa: Visão, 2000. Coleção Novis; 13.

BORGES, Jorge Luis – *História Universal da Infâmia*. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982

BORGES, Jorge Luis – *O Aleph*. Lisboa: Editorial Estampa, 1993. Ficções; 7.

BORGES, Jorge Luis; COZARINSKY, Edgardo – *Do Cinema*. Lisboa: Livros Horizonte, 1983.

CALABRESE, Omar – *A Idade Neobarroca*. Lisboa: Edições 70, 1999. Arte & Comunicação; 42.

CALVINO, Italo – *As Cidades Invisíveis*. Lisboa: Editorial Teorema, 1996.

CASTELLS, Manuel – *Hackers, Crackers, Seguridad y Libertad*. <http://www.uoc.edu/web/esp/launiversidad/inaugural01/hackers.html>.

CIMENT, Gilles – *Livres sur L'animation, Emile Reynaud, Raoul Servais, Deux expositions, une livre, une film*. <http://gciment.free.fr/cencalivresreynaudservais.htm>.

DAVAY, Paul – *Un poète du cinéma d'animation : Raoul Servais*, Revue de culture néerlandaise, 1ère année, numéro 2, 1972.

DELEUZE, Gilles – *A Imagem-Movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles – *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

DELEUZE, Gilles – *Conversações*. Lisboa: Fim de Século, 2003.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *O que é a filosofia*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

DELEUZE, Gilles; GUATTARRI, Félix – *Mil Platôs*. São Paulo: Editora 34; 1, 2 e 3.

DOUCHY, Fabrice – *Le contournable, Entretiens avec Raoul Servais*. Bruxelles: IDCool, 1999.

ECO, Umberto – *Travels in Hiperreality*. New York: Harcourt Trade Publishers, 1990.

FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger – *Cyberspace Cyberbodies cyberpunk*. London, Sage, 1996.

Focus Section. The Sunday Boston Globe. (18 Outubro, 1992).

GARRAT, Chris; APPIGNANESI, Richard – *Pós-Modernismo*. Lisboa : Publicações Dom Quixote, 1997. Para Principiantes.

GIBSON, William – *Neuromancer*. New York: Mass Market, 1984.

GROSSO, Micheal – *Technology as a Psychic Phenomenon*. <http://www.december.com/cmc/mag/1997/apr/grosso.html>.

HARVEY, David. *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo, Ed. Loyola, 2003.

HUIZINGA, Johan – *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

JAMESON, Frederic – *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.

JAMESON, Fredric – *Ensayos sobre el posmodernismo*. Buenos Aires: Ediciones Imago Mundi, 1991.

JAMESON, Fredric – *Fear and Loathing in Globalization*. NLR 23, Set-Out, 2003. <http://www.newleftreview.net>.

JAMESON, Fredric – *Future City*. NLR 21, Mai-Jun, 2003. <http://www.newleftreview.net>.

KROKER, Arthur – *The Panic Encyclopedia: The Definitive Guide to the Postmodern Scene*. New York: St. Martins's Press, 1989.

LAMEIRAS, João Miguel; SANTOS, João Ramalho – *As Cidades Visíveis*. Lisboa: Edições Cotovia e Bedeteca de Lisboa, 1998.

LAYBOURNE, Kit – *The Animation Book*, New York, Three Rivers Press, 1998.

LEMOS, André – *As Estruturas Antropológicas do Cyberespaço*. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>.

LEMOS, André – *Bodynet e Netcyborg: Sociabilidade e novas tecnologias na cultura contemporânea*. In RUBIM, BENTZ, PINTO – *Comunicação e Sociabilidade nas Culturas Contemporâneas*. Petrópolis: Vozes, 1999.

LEMOS, André – *Ciberspaço e Tecnologias Móveis: processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura*. In Médola, Ana Silvia; Araújo, Denise; Bruno, Fernanda; orgs, - Imagem, Visibilidade e Cultura Midiática, Porto Alegre, Editora Sulina, 2007.

LEMOS, André – *Cidade Ciborgue*, Galáxia, Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura, PUC-SP, São Paulo, EDUC: Brasília, n.º 8, 2004.

LÉVY, Pierre – *O que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34, 1995.

LYOTARD, Jean-François – *Defining the Postmodern*. <http://qcpages.qc.edu/ENGLISH/Staff/richter/Lyotard.htm>.

LYOTARD, Jean-François – *La posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona: Gedisa, 1996.

MAFFESOLI, Michel – *Sobre o Nomadismo, Vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

MAIROWITZ, David; CRUMB, Robert – *Kafka*. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 2000. Para Principiantes.

McCLOUD, Scott – *Understanding Comics, The invisible art*. Northampton: Tundra, 1993.

MCLUHAN, Marshall – *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Editora Cultrix, 2000.

MOINS, Philipe – *Raoul Servais: Uma entrevista*. <http://www.awn.com>.

MOINS, Philipe; TEMMERMAN, Jan – *Raoul Servais, A Païter Filmmaker's Journey*. Bruxelas: Raoul Servais Foundation, 1999.

MUMFORD, Lewis – *Arte & Técnica*. Lisboa: Edições 70, 1980. Arte & Comunicação; 5.

NOGUEIRA, Mirian – *Do Androids Dream of Electric sheep?* Aracaju, Cadernos USF, Editora USF, 2 e 3, 1997.

NUNES, Luciana – *Relações Virtuais*. www.psicoinfo.com.br

POSTER, Mark – *A segunda Era dos Média*. Oeiras: Celta Editora, 2000.

POSTMAN, Neil – *Tecnopolia. Quando a cultura se rende à tecnologia*. Lisboa: Difusão Cultural, 1994.

REIS Carlos; LOPES, Ana – *Dicionário de Narratologia*. Coimbra: Almedina, 1996.

SANES, Ken – *Faking It*. <http://www.transparencynow.com>.

SERVAIS, Raoul – *Taxandria*. Bibó Film Productions, 1996. 35 mm. Sonoro. Col.

SHUITEN; PEETERS – *A Fronteira Invisível*, Tomo 1. Lisboa: Witloof, 2002. As Cidades Obscuras.

SHUITEN; PEETERS – *A Menina Inclínada*. Lisboa: Meribérica, 1999. As Cidades Obscuras.

SHUITEN; PEETERS – *A Sombra de um Homem*. Lisboa: Meribérica, 2000. As Cidades Obscuras.

SHUITEN; PEETERS – *As Muralhas de Samaris*. Lisboa: Witloof, 2003. As Cidades Obscuras.

SHUITEN; PEETERS – *Le Guide Des Cités*. Bruxelles: Casterman, 2002. Les Cites Obscures.

SHUITEN; PEETERS – *Le Portes du Possible*. Bruxelles: Casterman, 2005.

SHUITEN; PEETERS – *O Arquivista*. Lisboa: Meribérica, 2003. As Cidades Obscuras.

SILVA, Adriana Araújo de Sousa – *Nômaes de um espaço híbrido*. <http://users.design.ucla.edu>.

SMITH, Richard Curson – *The Last Machine*. BBC, 1995. Documentário televisivo, 1.º episódio: Space and Time Machine, Sonoro. Col.

SOJA, Eduard – *Postmetropolis*. Critical studies of Cities and Regions. Oxford, Blackwell, 2001.

STOLLER, Robert – *Observing the Erotic Imagination*. London; Yale University Press, 1985.

ST-PIERRE, Sylvain – *Dictionnaire Obscur*. <http://dictionary.ebbs.net/>

TUDOR, Andrew – *Teorias do Cinema*. Lisboa: Edições 70, 1985. Arte & Comunicação; 27.

TURKLE, Sherry – *Life on the Screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone Edition, 1995.

URRY John – *Mobile Sociology*. In WEBSTER, Frank, org. – The Information Society Reader. Routledge Student Readers, 2003, chap. 3.

VALENTE, António Costa – *Cinema sem actores, novas tecnologias da animação centenária*. Avança, Edições Cine-clube de Avança, 2001.

VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

VIRILIO, Paul – *The Lost Dimension*. NewYork, Ed. Semiotexte, 1991.

VOGUEL, Amos – *Film as a subversive art*. London: CT Editions, 2006.

Outros títulos desta colecção:

1. *Signalling with Dividends? New Evidence from Europe*
Elisabete Fátima Simões Vieira
2. *Educação Pré-Escolar: Currículo e Supervisão*
Olga Maria Teixeira Amaral Ludovico
3. *O Justo Valor no Sector Vitivinícola*
Graça Maria do Carmo Azevedo
4. *O Desenvolvimento da Capacidade de Elaboração Escrita*
Ana Pinheiro
5. *Gerir Conhecimento e Gerar Competitividade*
Leonor Maria Gonçalves Pacheco Pais Andrade Cardoso
6. *Supervisão em Educação de Infância: Supervisores e Estilos de Supervisão*
Maria Amália Fazenda Severino
7. *A Abordagem à Escrita na Educação Pré-Escolar, Que Realidade?*
Maria Helena Horta
8. *A Criança e o Conhecimento do Mundo: Actividades Laboratoriais em Ciências Físicas*
Ana Maria Coelho de Almeida Peixoto
9. *A Inspeção e a Educação de Infância*
Clara Lucas
10. *O Lado Sêrio do Humor – uma perspectiva sociolinguística do discurso humorístico*
Maria Teresa Adão
11. *Modelo Conceptual para a Auditoria Organizacional Contínua com Análise em Tempo Real*
Carlos Alberto Lourenço dos Santos
12. *Pais e Directores de Turma em Diálogo*
Fernanda Cássio de Sousa Pêra
13. *A Velhice na Primeira Pessoa*
Ester Vaz
14. *As Empresas Familiares Portuguesas: Determinantes da Estrutura de Capital*
Telma Patrícia dos Santos Correia

15. Producción y Mercado de Leche Ecológica en Portugal: Estrategias y Tendencias

Rui Rosa Dias

16. Capital Intelectual, um Estudo nas Universidades Ibéricas

Eleutério Machado

17. Estudo da biodiversidade molecular de Quercus suber e caracterização de genes envolvidos na resposta de defesa à infecção por Phytophthora cinnamoni

Ana Cristina Hurtado de Matos Coelho

18. Escrever para cinema – etapas da criação de um argumento

Filomena Antunes Sobral

19. Em busca do tempo construído – contributos da perspectiva diacrónica

Maria da Luz Bernardes Rodrigues Vale Dias

20. Avaliação em Educação de Infância – das concepções às práticas

Isabel Moreno Gonçalves

21. Cognição e Desempenho no Ensino Superior

Emília Martins

22. Ler, Escrever e Orar

Ana Isabel da Câmara Dias Madeira

23. Maus tratos entre Adolescentes na Escola

Maria José D. Martins

24. Urbanidade e Educação Cultural – Supervisão e Formação em Educação Artística e Tecnológica

Bartolomeu Paiva

25. Competências Profissionais dos Enfermeiros – A excelência do cuidar

Susana Sobral Mendonça

26. Educação Especial – Comunicar com Crianças com Paralisia Cerebral

Célia Nogueira

27. O Profissional e a Educação Especial – Uma abordagem sobre o Autismo

Nora Cavaco

28. Direito e Turismo como Instrumentos de Poder – Os Territórios Turísticos

Virgílio Miguel Machado



EDITORIAL
NOVEMBRO